Año2#8 Marzo/Abril2000

青年

Seinen

japanese fiction and more

Descubre el verdadero terror con

PERFECT BLUE

Queda atrapado en la WIRED

serial experiments lain

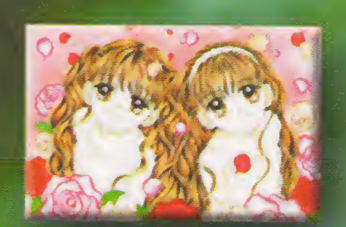


Precio: $ 20.00

¡Magia y Comedia!

Maho Tsukai Tai!

SUMARIO



YOSHIZUMI WATARU ataca de nuevo...

Somos como la menta.

pág. 14

Una nueva caza-demonios ha llegado

Kamikaze Kaito Jeanne

pág. 24





Baila al ritmo de



pág. 25



En portada...

serial experiments lain

ADEMÁS...



editorial

Otra vez estamos con ustedes. Antes que nada, disculpen los retrasos de estos últimos meses causados por los cambios y la adaptación a ellos. Es precisamente por esto que la edición que tienen en sus manos será Marzo-Abril, con objeto de compensar el tiempo perdido y para que a partir de este momento cada mes puedan encontrar Seinen de una semana a diez días antes de que empiece el mes marcado en portada, todo con tal de mejorar.

Pasando a otras cosas, como saben la próxima edición celebrará nuestro aniversario, y queremos festejarlo con ustedes, así que a partir de este número lanzaremos algunas convocatorias para interactuar con ustedes, y estarémos regalando premios y paquetes de cómics proporcionados por nuestros amigos de grupo Editorial Vid, quienes están haciendo un gran esfuerzo trayendo mangas de alta calidad y en nuestro idioma para todos nosotros, pero, sin más preámbulos pasemos a lo que nos interesa:

Primer concurso:

- Dibujo.
  - Consistirá en que nos envíen dibujos relacionados con las publicaciones de Manga de editorial Vid a la dirección de la revista. Los dibujos deberán ser hechos en papel ilustración de 1/4 o de preferencia en 1/8.
  - El color es opcional. Los dibujos deberán llevar todos sus datos: dirección, teléfono, e-mail, etc. para ponernos en contacto con ustedes. Participarán los trabajos que lleguen antes del 10 de Abril o cuyo sello de correos indique esa fecha. Habrá tres primeros lugares. Los ganadores se llevaran paquetes de cómics de editorial Vid, y serán publicados en la revista aniversario de Seinen.
  - Los premios serán entregados durante la próxima Conque, los días 5, 6 y 7 de Mayo, (para más información, los datos vienen en la contraportada de esta edición).

Segundo concurso:

- Creación Manga
  - Para todos aquellos que quieren publicar sus mangas. Deberán entregarnos en nuestro stand de la Conque, una historia romántica corta (pueden incluir elementos fantásticos, todo depende de su imaginación). La historia deberá ser dibujada en arte secuencial estilo manga.
  - El máximo de páginas será 10.
  - Deberá ser una historia original, no copia de otras publicaciones, es decir, totalmente creada por ustedes.
  - Debe ser acompañada por una ilustración a color de formato es libre (puede ser carta o doble carta).
  - La historia ganadora será publicada en Seinen, y se llevará un ultrapaquete de Editorial Vid (Ediciones a elegir por Editorial Vid).
  - También habrá un segundo y tercer lugar cuyas historias aparecerán en la página Internet de Seinen.

Los trabajos deben ser enviados a:
REVISTA SEINEN. Calle Valle de México Mz. 17 Lote 25 Depto. "B" Colonia Fuentes de Aragón C.P. 55210 Ecatepec, Estado de México.

Esto es para agradecer a todos ustedes su apoyo durante estos dos años. Así que comiencen a hacer sus pininos, recuerden que si uno se impone una meta debe alcanzarla pues no hay límites para conseguirla, a menos que ustedes se los fijen.

Asímismo, les recuerdo nuestro e-mail seinen@animexico.net.mx donde siempre recibimos sus peticiones y sugerencias, y estén atentos a lo que subamos a nuestro Web Site: http://seinen.animexico.net.mx

Para finalizar, quiero dar la bienvenida a Jesús Gutiérrez Sánchez, un nuevo colaborador de Seinen que a partir de esta edición se integra a un animoso equipo que va creciendo poco a poco.

Atte.
Alan Chávez.
Editor



Editor
Alán Chávez A.

Co-Editor
Patricia Reynaga M.

Diseño
Guadalupe Villa Rmz.

Publicidad y Ventas
Fernando Arias
55•38•35•42

Colaboradores
Anaid Salcedo
Michelle M. J.
Jorge "Vash"
Rodrigo "Tasque" Ramos
Juan Carlos Varela
Alain Gonzáles
Jesús Gutiérrez
Squall Leonheart

Colaboradores Especiales
Emma Lucero Hernández

Webmaster
Luis Mendoza

Distribución
Iván "Athos Stampido"

SEINEN es una revista mensual. Febrero 2000. Núm. de reserva al título en Derecho de Autor: 04-1998-052619374000-102. Núm. de Certificado de Licitud de contenido (en trámite). Domicilio de la publicación: Calle Valle de México Mz. 17 Lt. 25 Depto. B, col. Fuentes de Aragón CP 55210 Ecatepec, Edo. de México.

Impresa en Diseño Ferza. Tel. 55•38•35•42



serial experiments lain

Por Alán Chavez A.

"Hagas lo que hagas siempre estarás conectado"

Esto es tan solo una parte del concepto que te presenta Serial Experimental Lain, una serie que ha causado furor y llamado la atención de todos alrededor del mundo, pero la pregunta es: ¿por qué?

ASPECTO TÉCNICO

El responsable detrás de todo esto es **Chiaki Kanoda**, quien anteriormente había hecho un excelente trabajo como guionista de Armitage III, y lo vuelve a demostrar en esta ocasión pues junto al productor de la serie, Yasuyuki Ueda, querían experimentar con algo totalmente nuevo, en lo que se refiere a historia y animación, ya tenían planeada la idea, pero querían un diseñador de personajes que diera vida a la historia tal como la habían visualizado pero no lo encontraban pues la mayoría de los profesionales ya tenían un estilo preestablecido, y ellos buscaban algo nuevo y diferente, pero por casualidad, en una visita al Internet, el productor Ueda, descubrió la página de un dibujante totalmente desconocido de nombre **Yoshitoshi Abe**, quien contaba con un estilo propio y original, muy acorde a la época y al concepto de la serie. Otro de los responsables de la serie es **Takahiro Kishida**, quien fuera director de animación para Tenchi Muyo In Love (Serie que prometo reseñar más adelante) y director de arte de Dragon Half, y del director Ryutaro Nakamura.

Serial Experimental Lain hizo su debut en las televisoras niponas el 6 de Junio de 1998, pero antes de ello apareció en el mercado el videojuego para Playstation, con el mismo nombre de la serie. Lo cual no quiere decir que la serie esté basada en el videojuego, esto solo fue un movimiento de mercadotecnia, para despertar la atención del público. La historia del videojuego es muy diferente al de la serie.

Al comenzar el juego, nuestro playstation se convertía en una Navi donde nuestro deber era buscar información para ayudar a Lain quien ha sufrido un accidente. Un psiquiatra comienza a ayudarla, pero en lugar de ello, Lain se encuentra dentro de un mundo en donde no sabe qué es real y qué no lo es. Nuestra misión es ayudarla a descubrirlo. Dentro del juego existen bastantes secuencias animadas que tal vez no sean de una calidad equiparable con la serie, pero aun así, es bueno y tal vez sea considerado de colección para algunos fans de ésta.

El aspecto visual es increíble, en el se ven envueltas diferentes técnicas de animación, ya sea tradicional, por computadora, como movimientos de pantalla o gráficos CG, que alcanzan su objetivo: el transportarnos a un mundo totalmente diferente, y bastante abstracto, en donde vive nuestra protagonista. El arte de Abe, es muy conceptual, su trazo es muy simple y realista a la vez, principalmente en las expresiones del rostro, como los ojos, donde puede demostrarnos, miedo, pavor, lujuria, locura, libertad, hasta esquizofrenia. Adjuntándolo con peculiares escenarios, los cuales son bastante pla-

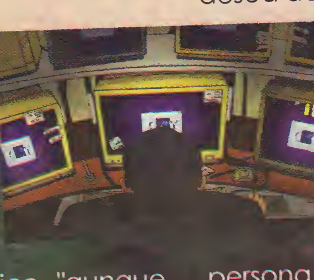
nos, sin detalles, pero que narran a la perfección el momento y el estilo de vida que se tiene dentro de la historia, aunado a los movimientos de cámara, y a algunos gráficos CG, en verdad nos transportan a este mundo creado en las computadoras muy parecido al Internet, pero denominado Wired, con el cual muchas personas interactúan y basan su estilo de vida. La música también aporta algo nuevo y tiene un papel importante en la serie, con un estilo muy techno algunas veces y otras con toques Hard Rock. Y, aunque por momentos no existe música alguna, los efectos de sonido lo compensan, de manera que podemos escuchar con gran nitidez un transformador de luz funcionando o el ir y venir de trenes, tan sólo una pequeña muestra de los muchos sonidos que ambientan el mundo de Lain.





LA HISTORIA

Lain Iwakura es una tímida e introvertida adolescente de 14 años que al principio no parece interesarse en las computadoras o en ir a las discos, por o que sus amigas la llaman aburrida. Su vida cambia cuando una de sus compañeras de clase recibe un e-mail de Chisa, una chava que ha muerto días antes, este e-mail también lo recibe Lain, y dice "aunque haya abandonado mi cuerpo, yo no he muerto". Esto la desconcierta, así que comienza a investigar sobre ello, pero su computadora no le ayuda de mucho, y quiere navegar en la Wired, (como el internet pero con la diferencia de que aquí uno se adentra de una manera más que física entre una realidad virtual y alucinaciones impresionantes). Lain le pide a su papá una computadora Navi (algo mejor que una Pentium 3, pero hecha especialmente para navegar por la Wired). En ella comienza a desenvolverse de una manera increíble y a tener amigos como nunca antes. Todo va normal hasta que decide ir a Cyberia, un antro que frecuentan sus amigas y en donde un chavo se suicida al verla, ya que ha ingerido una droga llamada Accela, la cual ayuda a que la percepción se incremente dentro de la Wired. El chavo ve a Lain de una forma distinta, parecía haberla visto anteriormente en la Wired, y lo que veía lo lo asustaba demasiado, gracias a la frase que encabeza este artículo, este miedo ya no lo pudo soportar más y termina suicidándose. Esto desconcierta todavía mas a Lain, por lo que regresa al otro día a Cyberia donde le entregan un procesador llamado Psiche, el cual logra que abandone su cuerpo para adentrarse por completo en la Wired, asunto que le explican tres niños que tienen el gran afán de "conectarse" y saber todo lo que corre por el mercado negro, como este procesador. Lain instala dicho procesador en la computadora y dentro de la Wired, ella es más alegre y extrovertida. Eso le agrada, hasta que descubre que unos Hackers denominados Knights, tienen dominada la Wired al igual que un juego en línea muy famoso llamado Phantoma (una especie de Quake 3), y quieren manipularla. Pero lo que más desea descubrir (dejando a un lado el porqué de los e-mails de Chisa), es que están cometiéndose asesinatos, y muchos coinciden en que ella es la culpable pero Lain sabe que no es así, y planea aclararlo. Sin embargo, en el trayecto se da cuenta que le agrada mucho vivir en la Wired, y que puede tener un poder enorme que en ocasiones se proyecta en el mundo real, cosa que llama la atención de una persona llamada Dios que vive literalmente en la Eired y quien parece saber mucho sobre Lain, tanto o más de lo que ella sabe.





LA TECNOLOGÍA Y ASPECTO PSICOLÓGICO REFLEJADO EN LAIN

En Lain se maneja un concepto increíble del Internet, ya sea navegando por la Wired, o en sus navegadores de bolsillo (yo quiero uno), todo con una visión no muy lejana de la realidad, con aspectos muy actuales como el charlar con personas de otros países mediante videoconferencias, que aunque de momento la resolución de la imagen y la sincronización no sea muy buena, nos damos cuenta de que no falta mucho para llegar a lo descrito en Lain. Este concepto no es tan ajeno a nuestra reali-

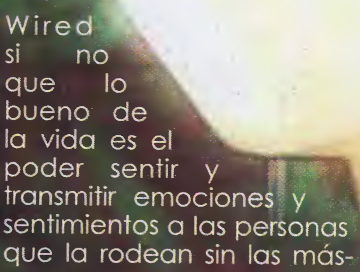




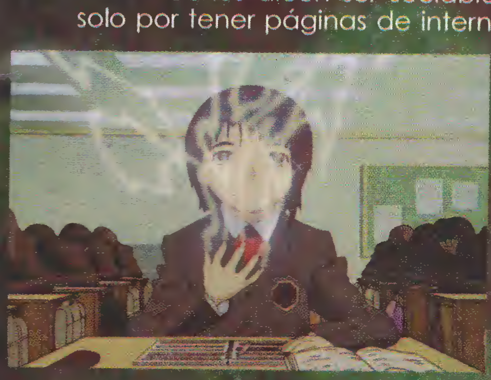


dad, ya que contamos con el Chat o el ICQ, que nos sirven de similar manera, también nos permite comunicarnos con otras personas y tener amistades, e incluso en ocasiones tener cybernovias/novios. En la Wired uno puede hacer lo que le plazca, Lain, lo demuestra con su procesador Psiche, psicológicamente es un viaje a otro mundo donde unos puede tener un sin fin de amigos y ser una persona totalmente diferente de como se es en realidad, Lain se da cuenta de ello, y lo disfruta al máximo. Pero no todo es tan bello como parece ya que el hombre denominado Dios la utiliza para hacer realidad una profecía que él había fabricado, la cual consiste en mezclar el mundo Real con el de la Wired, y en donde él puede ser omnipresente, y para ello necesita de la ayuda de Lain, quien es parte de un experimento, pues, en verdad, lo que ella cree es realidad no lo es, sus padres y su hermana, no lo son en realidad, tan solo eran utilidades para el programa que era Lain, un programa que rompería la barrera entre el mundo real y la Wired. Una persona ya sabia desde un principio los planes del tal Dios, y es por eso que mandó a la persona que tomaría el papel de su padre, para llevarla por buen camino, con una frase: "la red es para conectarse con otra gente y cambiar información...no debes mezclarlo con la realidad". Estas palabras tienen mucho significado tanto en la serie como en la vida real. Muchos dicen ser sociables y poderosos, tan solo por tener páginas de internet y un enorme círculo de amistades en la red, pero a que en la realidad en ocasiones terminan siendo nada, tal y como es el caso de Dios quien estaba a punto de lograr su objetivo, convenciendo a Lain de



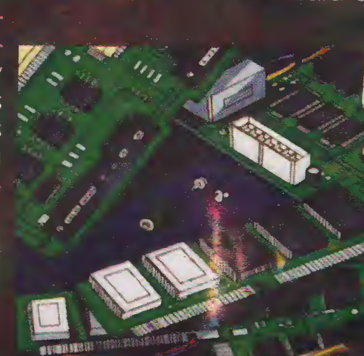






que tiene una mejor vida en la Wired que en el mundo real, asunto que Lain por poco acepta, si no fuera por ayuda de su amiga Arisu, quien juega dentro de la vida Lain un, podríamos decir, sentido de la realidad. Y que hace ver a Lían que no todo está en la Wired si no que lo bueno de la vida es el poder sentir y transmitir emociones y sentimientos a las personas que la rodean sin las máscaras que uno se puede poner en la Wired, en pocas palabras: "Es mejor vivir la vida naturalmente, que virtualmente". Lain comprende sus palabras, y se las hace ver a Dios, diciéndole que puede ser que ahorita sea un dios en la Wired, pero que le responda qué era realmente antes de ello. Como pueden darse cuenta, son frases que tiene mucho sentido en la actualidad con todos los cibernautas que están de moda, y Lain intenta mostrar esta realidad (algo parecido a las relaciones interpersonales que trató de reflejar Hideaki Anno en Gainax), lográndolo magistralmente con esta serie en donde el punto importante (entiéndase por moraleja): no vivas por completo en la red, tan solo utilízala como medio de comunicación, allá afuera hay cosas muy importantes, más de las que puedes encontrar en la red, existe algo llamado "VIDA".







ARTICULOS RELACIONADOS CON LA SERIE

Muchos de seguro han de estar interesados en que sería lo más recomendable para comprar acerca de esta fabulosa serie, tanto libros de arte como soundtracks, pues bien, aquí hay tan solo unas pequeñas recomendaciones, así que aquí vamos:

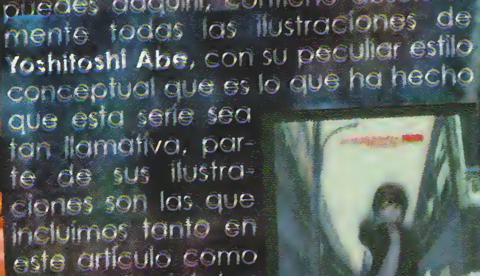


AN OMNIPRESENCE IN WIRED



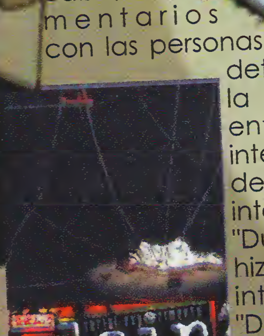


Este libro de arte es de lo mejor que puedes adquirir, contiene absolutamente todas las ilustraciones de **Yoshitoshi Abe**, con su peculiar estilo conceptual que es lo que ha hecho que esta serie sea tan llamativa, parte de sus ilustraciones son las que incluimos tanto en este artículo como en el editorial, tan solo para que se den una idea de lo que pueden adquirir, pero la pregunta es donde, bueno, algunas tiendas manejan pedidos por catálogo, así que pueden ir con ellas y hacer sus pedidos, el precio es de 3980 yenes, por lo que les ha de costar alrededor de 400 o a lo mucho 500 pesos, un precio que en verdad vale la pena por este volumen.



Visual Experiments Lain

Si quieren saber absolutamente paso por paso sobre cómo se llevo a cabo dicha serie, este es tu libro. Se incluyen los diseños de personajes, storyboard de cada capítulo, cómo se tenía planeado hacer desde un principio, bastantes escenas de la serie, los escenarios en donde se llevo a cabo, comentarios con las personas detrás de Lain, respondiendo a la pregunta ¿qué es Lain?, y entrevista con la seiyuu que interpreta a Lain, con la vocalista de Boa, Jazmín Rogers, quien interpreta el tema de apertura, "Duvet" y con Chabo, quien se hizo cargo de la musica y que interpreta el tema de serie, "Deeply", en pocas palabras es algo así como el especial de 100% Evangelion que sacó ya hace tiempo la revista Newtype, una verdadera pieza de colección. Su precio anda entre los 1,600 yenes, algo increíblemente barato para lo que es en realidad.



LAIN SOUNDTRACK

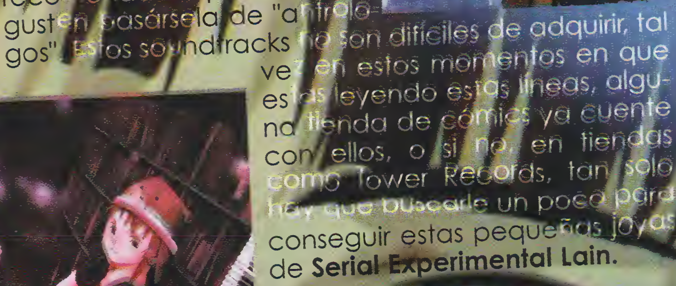
Como su nombre lo dice, en este CD, de los cinco que conforman la colección, vienen incluidas todas las canciones interpretadas en la serie, ya sea por Boa o por Chabo, las cuales van desde un rock suave como la canción "Duvet" hasta interpretaciones un tanto mas Ad hoc con la serie, una inversión recomendable, tanto para los fans, como para los que gustan de este tipo de musica:

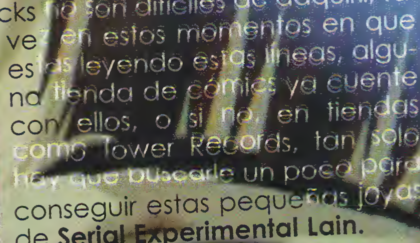
CANCIONES INCLUIDAS:

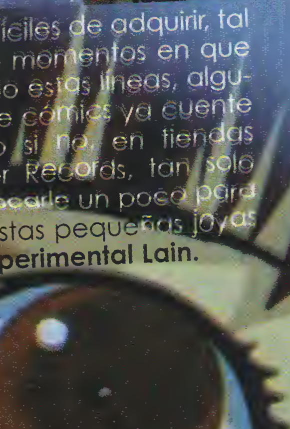
Track 1. Duvet (opening de Lain)
Track 2. Pulse Beat
Track 3. Inner Vision
Track 4. Kiri No Izigen
Track 5. Free Zone
Track 6. Working Man
Track 7. Tokage Noyouni
Track 8. Ahoudori No Ballade
Track 9. Theme Of Sakamiti
Track 10. Toh-I Sakebi
Track 11. Kodoku No Signal
Track 12. Duvet (DJ Wasei remix)
Track 13. Jikuu No Sora
Track 14. Kazoku No Syouzou

Sountrack Cyberia Mix

Sin lugar a dudas creo que es uno de los mejores soundtracks que he escuchado. Incluye composiciones muy techno, y como su nombre lo indica, la música proviene de la disco Cyberia. Música totalmente electrónica, que va desde el Techno y Dance Trans, hasta mezclas de DJs japoneses. Altamente recomendable para quienes gusten pasársela de "antrologos". Estos soundtracks no son difíciles de adquirir, tal vez en estos momentos en que estás leyendo estas líneas, alguna tienda de cómics ya cuente con ellos, o si no, en tiendas como Tower Records, tan solo hay que buscarle un poco para conseguir estas pequeñas joyas de **Serial Experimental Lain.**











Shadow Lady

Por: Alan Chávez A.

Masakazu Katsura ha demostrado ser un excelente mangaka que se ha llenado de seguidores en todos los países donde se han presentado sus historias, y México no podía ser la excepción; Video Girl Ai, ha cumplido su cometido, gracias a la publicación por parte de Editorial Vid, que se ha dado cuenta de esta aceptación, de manera que ha decidido traer a nuestro país más obras de este gran autor. Entre sus proyectos se encuentran DNA2, de la cual ya había hablado anteriormente y Shadow Lady.

En sus inicios, Shadow Lady tuvo dos diferentes apariciones con tres historias totalmente distintas, la primera de ellas fue a finales de 1992 y terminó a principios de 1993 y fue publicada totalmente a color en la revista V-Jump. En ella Katsura nos narra las aventuras de Aimi Kurimoto, una campesina quien utiliza sombra para los ojos para convertirse en Shadow Lady, una excelente ladrona que disfruta cometiendo pequeños robos con tal de divertirse un rato. Tras ella se encuentra Sam Rain, un hombre rico que planea construir un parque de diversiones en donde vive Aimi y además es víctima de los robos de Shadow Lady. Rain decide no quedarse con los brazos cruzados y contruye una armadura muy parecida a los trajes de Batman (cabe recalcar que Katsura es gran fanático de este superhéroe) con tal de atraparla.

Otra de las historias apareció al terminar DNA2, en 1995 en el Shonen Jump, pero primero comenzó con una historia cómica en donde Maito Banda es un niño que se cree un gran detective, listo para acabar con el crimen de Grey City. Aimi, una niña tímida que asiste al colegio, está perdidamente enamorada de él. La abuela de Aimi le regala el singular maquillaje para los ojos que ella utilizaba en su juventud, comentándole que le dará una gran libertad espiritual y física (yo sospecho que es la primera Shadow Lady), y con ella Aimi tratará de llamar la atención de Maito.

La tercera, y la que nos importa, es la que apareció en Julio de 1995, en



ella Katsura expresa su real fanatismo por Batman, convirtiendo a Grey City en un anexo de Ciudad Gótica pues su trazo se vuelve similar a la hora de ambientar la ciudad con sus gárgolas sus edificios de estructura sacadas de las películas de Tim Burton, y que aunado a los diseños de disfraces de Shadow Lady, logra realizar a una perfecta ladrona, que por momentos llega a recordarnos a Gatubela, aunque Shadow Lady solo roba para cumplir sus pequeños caprichos de niña, pues Aimi Koromi, (no varía mucho el nombre de sus anteriores apariciones), es una chava muy tímida que a la hora de convertirse en Shadow Lady es tan extrovertida y diferente a Aimi que solo busca ser un "espíritu libre". A ella le acompaña Demota, un pequeño demonio que a diferencia de su anterior aparición como muñeco de peluche sigue a Shadow Lady en todas sus aventuras y es quien se queda con el verdadero botín producto de los robos. Otro de los personajes principales es: Braito Moita un policía e inventor que busca capturar a Shadow Lady, con tal de reivindicarla, para que utilice sus poderes para el bien, y de paso casarse con ella, la pregunta es ¿Realmente lo logrará?

En Shadow Lady podemos notar una evolución en el dibujo a comparación de Video Girl Ai, pero muy leve comparándola con DNA2, en ella Katsura expresa su gusto por el hombre murciélago. Con su trazo, logra una obra de calidad que demuestra a través de los 3 tomos que lo componen, y que tal vez les parezca muy corta, tal vez quieran que les cuente más sobre ella, pero no lo haré, pues como lo he dicho anteriormente: "las obras de Katsura no son para que te las cuenten si no para que tú las disfrutes y Shadow Lady no queda exenta de ello".



Los estrenos ViD para el 2000

Por: Alan Chávez A.

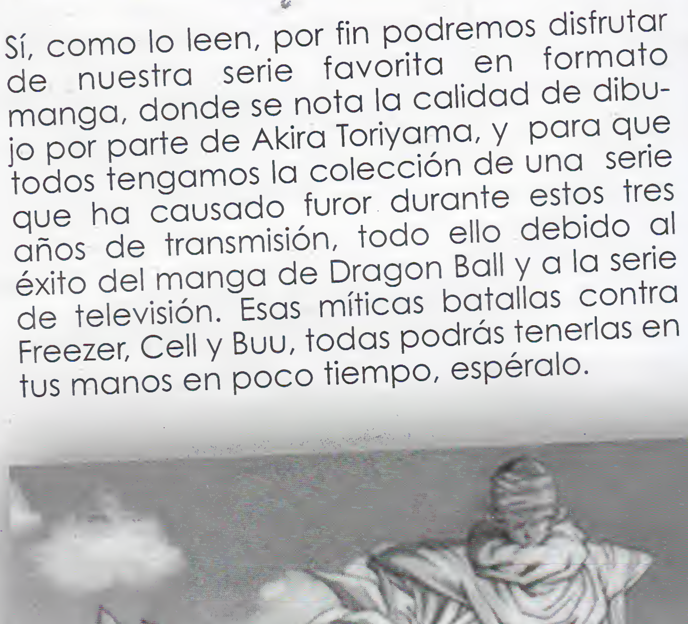
Como habrán leído ya en las publicaciones de Video Girl Ai, Editorial Vid anuncia nuevos mangas de Masakazu Katsura, entre ellos Shadow Lady (a la cual nos referimos más a fondo en este número) y DNA2, pero eso no es todo, continua leyendo para que sepas qué es lo que, próximamente, podrás tener en tus manos.

DNA2



También de Masakazu Katsura, de ella ya te había hablado anteriormente, la historia gira alrededor de Junta Momonari, un chavo bastante tímido que sufre de un padecimiento físico un tanto extraño, ya que al estar en una situación algo subida de tono con una chava, le da por vomitar (aghhh!!). Lo que él ignora es que en el futuro se convertirá en todo un Megaplayboy que va a embarazar a más de 100 chavas cuyos hijos heredarán su ADN, por lo que Japón tendrá un gravísimo problema de sobrepoblación, por lo que deciden enviar a Karin Aoi, una técnica en ADN quien, por error, creará al Megaplayboy, surgiendo así la incógnita: "¿qué fue primero, el huevo o la gallina?" Les aseguro que se divertirán mucho con esta historia, que es una especie de homenaje por parte de Katsura a su amigo Toriyama, pues el megaplayboy les recordará a un Saiyajin conocido por todos nosotros.

DRAGON BALL Z



Sí, como lo leen, por fin podremos disfrutar de nuestra serie favorita en formato manga, donde se nota la calidad de dibujo por parte de Akira Toriyama, y para que todos tengamos la colección de una serie que ha causado furor durante estos tres años de transmisión, todo ello debido al éxito del manga de Dragon Ball y a la serie de televisión. Esas míticas batallas contra Freezer, Cell y Buu, todas podrás tenerlas en tus manos en poco tiempo, espéralo.

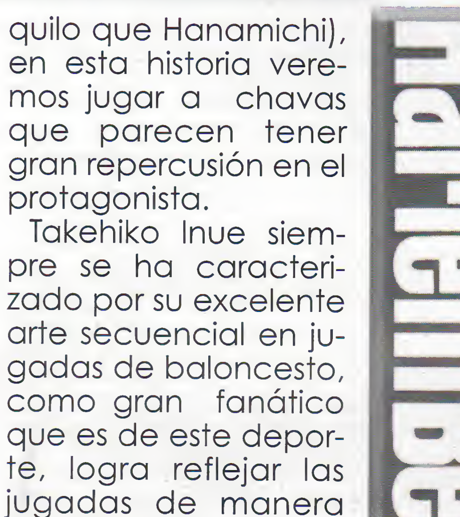




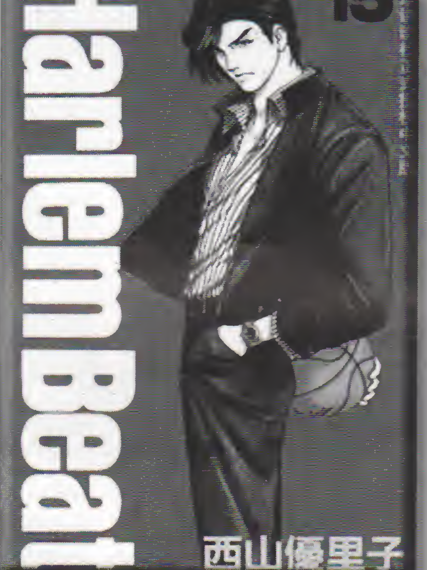


HARLEM BEAT

Del creador de Slam Dunk, llega su predecesora, Harlem Beat, donde notaremos que Slam Dunk está basada en ella. Conoceremos al típico chavo que comienza a jugar básquetbol (pero eso sí un poco más tranquilo que Hanamichi), en esta historia veremos jugar a chavas que parecen tener gran repercusión en el protagonista.

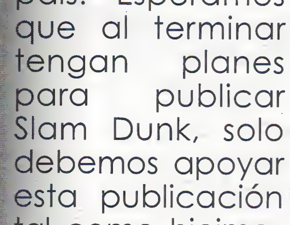


Takehiko Inue siempre se ha caracterizado por su excelente arte secuencial en jugadas de baloncesto, como gran fanático que es de este deporte, logra reflejar las jugadas de manera casi fotográfica, y no duden que Harlem Beat, se llevará la



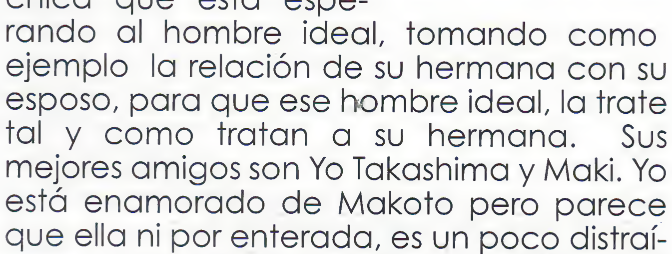


atención de todos en cuanto llegue a nuestro país. Esperamos que al terminar tengan planes para publicar Slam Dunk, solo debemos apoyar esta publicación tal como hicimos con Video Girl Ai, para poder ver más de este autor.



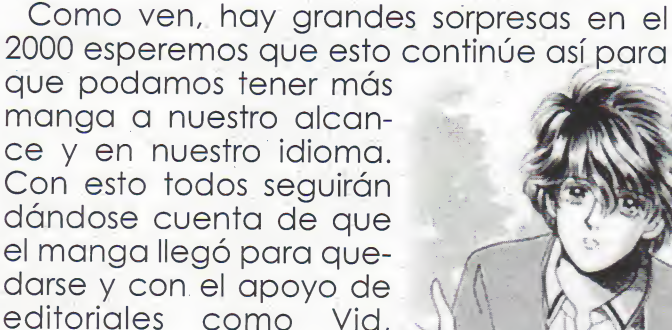
CALL ME PRINCESS

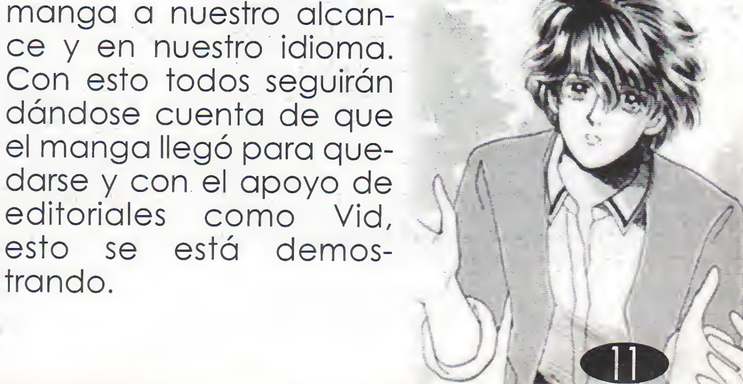
Creada por Tamoko Tamaguchi, es otra de las adquisiciones de Editorial Vid. La historia gira en torno a Makoto, una chica que está esperando al hombre ideal, tomando como ejemplo la relación de su hermana con su esposo, para que ese hombre ideal, la trate tal y como tratan a su hermana. Sus mejores amigos son Yo Takashima y Maki. Yo está enamorado de Makoto pero parece que ella ni por enterada, es un poco distraída, y Maki es como el lado maduro de Makoto, ella es quien la aconseja y le pone los pies en la tierra, y quien parece estar enamorada de Yo. Otro de los personajes fundamentales en la trama es Ryu, por quien Makoto parece sentirse atraída, pues al ser hermano de Shin, su cuñado, cree que es parecido en su forma de ser y que la tratará igual que como Shin trata a su hermana, como pueden observar, aquí es donde surge no un triángulo amoroso, si no un cuadrado.



La historia no parece estar tan mal, como pueden notar el dibujo se inclina por el estilo Shoujo, y el que la autora no sea tan reconocida, no quiere decir que no sea buena, al contrario, les aseguro que despertará el interés de muchos, solo tenemos que ser pacientes para que llegue a nuestras manos.

Como ven, hay grandes sorpresas en el 2000 esperemos que esto continúe así para que podamos tener más manga a nuestro alcance y en nuestro idioma. Con esto todos seguirán dándose cuenta de que el manga llegó para quedarse y con el apoyo de editoriales como Vid, esto se está demostrando.





e-mail Seinen



Gracias a todos ustedes, aquí está la primera sección de e-mails del año... y esperamos que no sea la única. Comuníquense con nosotros, sus opiniones, críticas y porras son importantes e indispensables así que envíenlas a: seinen@animexico.net.mx Recibir sus cartas y mails siempre es una alegría y satisfacción para todos en el equipo.
Comenzamos.

Queridos amigos de Seinen,
Les escribo porque me encanta su revista, en mi opinión, es la mejor revista de anime mexicana (y la única porque Domo ya salió del mercado), además de que me gustaría que me aclararan unas dudas sobre mi anime favorito: Neon Génesis Evangelion:
Se que esta es una serie muy complicada, la he visto tres veces (les dejo a su imaginación como conseguí la serie) y aun no logro entender ¿que es el maldito proyecto de complementacion humana?, si Seele creo a nerv para impedir el tercer impacto ¿Por qué en el death and revirt fue la misma Seele la que, a final de cuentas, provoco el tercer impacto? ¿la ultima Rei que sale es humana, un simple clon o un angel?
Para intentar aclarar mis dudas compre un especial de Evangelion que ustedes mismos hicieron. Se que ya tiene un buen tiempo que lo sacaron, pero hasta ahorita me anime a escribirles. También me gustaría si me podrían dar información de un comic-manga que saco el grupo editorial Vid llamado Titans: Tijeras, papel, piedra; lo compre hace un buen tiempo y hasta ahorita estoy cayendo en la cuenta de que se trata de una combinación de un cómic con un manga... Hagan de cuenta que es un manga, pero a colores (y muy buenos por cierto) y con ese papel en el que apenas lo tocas y se le pintan las huellas digitales.
Quisiera compartir con ustedes mis comentarios sobre la desaparición de domo. Creo yo, como aficionado al Anime, que Domo (después de Seinen claro) era un excelente "enlace" entre el mundo del anime y los mexicanos, y por lo tanto su perdida me duele; a lo mejor alguno de ustedes siente lo mismo que yo. Sin embargo, como empresario (si lo fuera) estaría feliz, pues la salida del mercado de un competidor mas.
Sin mas por el momento me despido de ustedes esperando la respuesta a mis preguntas. GRACIAS.
Atentamente
Abraham Hernández Velazquez
P.D.: Mi e-mail es macrossplus86@latinmail.com

SEINEN: Todos en la redacción agradecemos tu preferencia y concordamos contigo, Domo fue pionera en este campo y disfrutábamos mucho sus artículos sin embargo, conociendo el talento de su equipo, no dudamos que los proyectos que hayan emprendido después tengan el mismo éxito. Por otro lado, la competencia siempre es saludable para no estancarte ¿no lo crees así? Respecto a tus dudas sobre Evangelion, ahí te van: 1. El plan de complementación humana es la unión en cuerpo y alma de los humanos para hacerse uno (solo que Gendou se lo tomó bastante en serio), donde la humanidad debe convivir en armonía con sus semejantes volviéndose uno, que en el final de Aire se representó con la gran esfera que formó Rei con las almas de toda la humanidad. 2. Seele no fue quien creó el tercer impacto, sino Gendou, por el capricho de querer volver a tener junto a él a su esposa, pero el asunto se le salió de control, y provocó que toda la raza humana pereciera a excepción de Shinji y Asuka. 3. La ultima Rei, al igual que todas las demás, fueron clones, solo que esta última fue el proyector que ayudó a que apareciera el peor ángel que pudiera existir, "la maldad misma", y quien ayudó a Rei a que comprendiera todos los errores que ha tenido la humanidad a través de los tiempos, para que no se repitieran. 4: Con respecto a Titans, la razón por la que los dibujos son estilo manga, es porque Adam Warren es muy reconocido precisamente por ello. Ha dibujado Dirty Pair, y Bubble Gum Crisis, y ha llegado a ser muy reconocido en el ámbito del cómic por ese particular grafismo manga-cómic.

Hola! ^_^
Les escribe una aficionada mas al anime y manga japones. Me llamo **Claudia** y admiro mucho su revista, es la mejor, espero que nunca dejen de publicarla. Acabo de leer el articulo "Relaciones extrañas del anime" (por Michelle) y me gusto mucho, espero que sigan hablando mas al respecto, pero mas extensamente, estaria bien que le dedicaran un articulo para cada tipo de relacion (uno para las relaciones yaoi, otro para las normales, otro para los triangulos, etc), bueno, es solo una humilde peticion. ¿Podrian hablar de Serial Experimentals Lain (más) y de Akira? Tambien queria decirles que me calló muy bien Cristina Hernadez, tengo mucho en común con ella. Traté de visitar su página pero nunca me la abrió, solo quería confirmar la dirección. Me gustó mucho el articulo de FFVIII, pero estaría super genial que hablaran de FFVII, please. Por último reitero lo antes mencionado, me encanta su revista! Me despido esperando que no sea la ultima vez que les escriba y haber si regresan la seccion de cartas (me gusta mucho), si es así, por favor publiquen mi dirección de e-mail para tener nuevos amigos. Gracias por su tiempo.
Bye ^_- Se cuidan mucho.
zclaudia@starmedia.com

SEINEN: Claudia, muchísimas gracias por tus felicitaciones, créeme que aquí todos estamos poniendo empeño para que la opinión que tienes de la revista mejore aún más. Espera un poco, por ahí vienen algunas sorpresitas que, estamos seguros, te agradarán así como el artículo de Lain en esta edición.
Y confirmado, nuestra página web es **http://seinen.animexico.net.mx**, inténtalo de nuevo. Así como a ti te encanta Seinen, a Seinen le encanta recibir tus mensajes. En cuanto a tus peticiones, ten por seguro que las tomaremos en cuenta.

Hola amigos de Seinen, quiero felicitarlos por su fabulosa revista, un saludo a Guadalupe Villa ya que realmente se ven grandes cambios en el numero de este mes sobre todo en la calidad de impresion tambien me gustaria echarle flores a el nuevo editor de la revista Alan Chavez que se ve su trabajo y esfuerzo y ojala y siga mejorando la revista ahora que el esta al mando ya que como el dijo es una gran meta que ya se logro y que de seguro se lograra llevar mas lejos, y es un sueño realizado no solo por todos los integrantes de seinen sino tambien nuestro ya que gracias a ustedes cada vez se difunde mas el anime y manga en nuestro pais asi como tambien dan a conocer muchas series que aun que no pasan en television abierta o que no las podemos disfrutar si las podemos apreciar y conocer por medio de su revista, tambien felicitaciones a Luis Mendoza por que su pagina va muy bien, solo que me gustaria que me dijeran donde esta la foto del equipo ya que por mas que la he estado buscado y no la he encontrado (tal vez sea por que todavia no esta en la pagina) pero aun asi esta muy bien o mejor dicho va muy bien la pagina en la red, me gustaria que hablaran sobre mas series de Yuu Watase. Es todo lo que se me ocurrio ahorita, asi es que me despido (NOTA: esta no va a ser la ultima vez que sabran de mi... volvere se los prometo).
Adrian Barroeta.
(Tamahome_C)

SEINEN: Esperamos que cumplas tu amenaza y continúes visitando tanto nuestra página web como nuestro e-mail. Nuestro webmaster está trabajando para mejorar la página y quizá haya habido algunos problemillas que se arreglarán a la brevedad. En cuanto a nuestra diseñado-

ra, ¡no tienes idea la alegría que nos da tenerla en el equipo! (pero no se lo decimos porque se lo va a creer y luego no habrá quién la aguante).

Les escribo para darles las gracias por el tip que escribieron en su articulo sobre el juego de macross vfx-2 y felicitarlos por la calidad de su revista. Les agradeceria que me dieran algun tip para el juego de PlayStation; Do you remember love (macross).
A cambio yo les mando trucos para MACROSS: DIGITAL MISSION VF-X.
Recobrar misiles. pausa el juego y manten presionado SELEC en los dos controles y despues presiona (7) veces circulo y una ves triangulo,cuadro y X empesando por el control uno y despues por el control dos .
RECOBRAR ATAQUES ESPECIALES:
pausa el juego y manten presionado SELEC en los dos controles y despues presiona (7) veces cuadro, y una ves triangulo,circulo X enpesando por el control uno y despues por el control dos .
Espero su respuesta :
E-mail: macroo22@hotmail.com

SEINEN: A más de uno nos servirán los tips. Tu sugerencia está anotada. Y sobre Do you remember Love, déjame decirte que el chiste es jugarlo en el modo más difícil, para sacar el verdadero final, así que a practicar, ¿o.k?..

QUE ONDA GENTE TRABAJADORA....
PRIMERO LOS QUIERO FELICITAR, YA QUE AUNQUE TARDE, SI SE VE EL CAMBIO EN LA REVISTA, ADEMAS LA PAGINA DE INTERNET, ESTA MUY BIEN, PERO NO PUDE ACCESAR A LAS GALERIAS DE SERIAL EXPERIMENTS LAIN, ME GUSTARIA QUE PUSIERAN GALERIAS DE LAS GUERRERAS MAGICAS Y DE UTENA, y SI HAY ALGUN LUGAR DONDE PUEDA CONSEGUIR EL JUEGO DE GIRLFRIEND OF STEEL EN VERSION PARA PC. Y ESTARIA BIEN QUE HABLARAN DE LA SERIE DE GASARAKI, NADESICO, PROJECT A-KO Y WEEDING PEACH, Y COMO SUGERENCIA CUANDO HABLEN DE UNA SERIE DE ANIME, HABLEN MAS DETALLADAMENTE DE LA MUSICA, YA QUE ES UNA PARTE MUY IMPORTANTE DEL ANIME Y CREO QUE USTEDES NO LE HAN DADO LA IMPORTANCIA QUE MERECE. QUE ESTE AÑO SE LA PASEN SUUUUUUUUPER.

SEINEN: Gracias por tus buenos deseos. Todas tus quejas, sugerencias y felicitaciones se las haremos llegar a nuestro webmaster (aunque seguramente ya está enterado y trabajando en ello... ¡Eso queremos creer!).
Esperamos que lo que próximamente aparecerá en nuestras páginas sea de tu agrado. Sobre el juego de Girl Friend of Steel, es muy difícil de adquirir en nuestro continente, lo lamentamos mucho, pero también puedes disfrutarlo en el Playstation que puedes encontrar en varias tiendas de cómics.

QUE ONDA? NOSOTROS SOMOS LA COMPAÑIA MEXICANA DE GAMBORINES ASOCIADOS.
LES ESCRIBIMOS ESTA CARTA MAS QUE NADA PARA ENVIARLES UNOS REGAÑOS Y FELICITACIONES.
1.-EN SU PAGINA, COMO QUE LES HACE FALTA UN POCO DE IMAGINACION DE LA QUE LE PONEN A LA REVISTA.
ES EL UNICO REGAÑO QUE TENEMOS Y AHORA LOS COMENTARIOS Y FELICITACIONES.
1.-LOS FELICITAMOS POR AVENTARSE A HACER UNA REVISTA Y MAS QUE NADA DE ESA CALIDAD, AUNQUE YA TIENE TIEMPO QUE LOS SEGUIMOS APENAS LES ESCRIBIMOS Y HEMOS VISTO SUS MEJORIAS, LLEGANDO A SUPERAR A OTRAS REVISTAS QUE AHORA ESTAN PARA LLORAR.
AHORA LOS COMENTARIOS PERSONALES DEL GRAN MIEMBRO FUNDADOR DE LOS GAMBORINES.
CESAR (a) "LIGAMAN":
PONGAN MAS DE DARK STALKERS.!!! EN SUS TEMAS DE OSCURANTISMO HABLEN SOBRE H. P. LOVECRAFT, SOBRE EL HONOR DEL DIABLO (SU REDENCION), SI HABLAN SOBRE HOMBRES LOBO, TOMENLO MAS A FONDO Y NO COMO EL VAMPIRISMO, QUE MAS PARECE RELATO DE CHAVO DARKETO QUE DE UN VAMPIRO. Y HABLEN SOBRE EL MANGA DE SHAMAN KING.
AHORA OTRO MIEMBRO SELECTO DE ESTA GRAN INSTITUCION.
OMAR (a) "RADIOACTIVO" ó PROTEC:
COMO PODRIA SER MIEMBRO DE EL EQUIPO SEINEN, QUISIERA QUE ENTREVISTARAN A LA VOZ DE OKINU (M.ORTIZ) YA QUE ES UNA DE MIS VOCES FAVORITAS. Y SIGAN ECHANDOLE GANAS A SU TRABAJO.
GIOVANNI (a) Sin alias por el momento:
Por donde empezare? a ya se. Primero que nada los vuelvo a felicitar por el trabajo que estan haciendo y espero que le sigan echando ganas, soy un gran aficionado al manga y anime y me preocupo por lo que esta pasando aqui en mexico sobre lo mismo, espero que T.V. Azteca ponga las series que trae completas porque desde el mundial de futbol (para variar un deporte no conocido) han hecho un verdadero relajo con sus programaciones. Quisiera que hablaran mas sobre la serie de Samurai Shodown la cual es una de mis favoritas, y tambien quisiera que me desmintieran los rumores de que si sale el trio de orochi, ya que lo he oido de dos personas totalmente desconocidas entre si y eso no me deja en paz. bueno sobre el manga y anime aqui les tengo una preguntas y sugerencias.
1.-¿Porque no hablan mas de la musica del anime, la cual resulta a ser una verdadera obra de arte?
2.-Hay muchos locos traumados, sobre la serie de MAGIC KNIGHT RAYEARTH (entre ellos yo) podrian hablar un poco sobre esa serie, (ya sea datos curiosos como la lista de nombres provenientes de autos, pequeños errores de la traduccion en español, errores y curiosidades en el anime (ejemplo: en la muerte de presea en una escena aparecen ¡¡dos mokonas!!, en el tercer capitulo marina (umi) le habla a lucy (hikaru) la cual nunca responde y anais (fuu) habla por parte de todas cuando solo estan despiertas umi y fuu, etc, etc,)
Intromicion de ligaman: Como veran mi amigo esta demaciado enajenado con las guerreras magicas y no cree que exista hentai de ellas, y si lo hay lo bloquea su mente.
BUENO YA NOS DESPEDIMOS ANTES DE QUE NOS CORRAN Y PONGAN NUESTRO CORREO PARA TENER "AMIGUITOS" POR CORRESPONDENCIA PORQUE NO TENEMOS VIDA SOCIAL.
P.D. SI NO PUBLICAN ó MINIMO LEEN COMPLETO NUESTRO MAIL Y LO COMENTAN EN LA REVISTA, SEREMOS COMO UN VIRUS Y LO MANDAREMO LAS VECES POSIBLES AL DIA Y HASTA QUE LO PUBLIQUEN. AL CABO QUE NO PAGAMOS LA LUZ Y TENEMOS ACCESO A LA RED PUBLICAMENTE EN LA ESCUELA Y CASA.
P.D.2 VIVA LA FAMILIA.....PERO MUY LEJOS JO,JO,JO, PUNTO FINAL.

SEINEN: En vista de su diplomático mail y de que les faltó poco para incluir la amenaza de bomba, el equipo completo decidió hacer caso y anotar las sugerencias que tan 'amablemente' nos hicieron llegar, continúen así y se convertirán en los más buscados en México... por la PGR.

HOLA AMIGOS DE SEINEN:
ME LLAMO **JOSE ESCANDON**, YA LLEVO TIEMPO LEYENDO SU REVISTA, Y ME PARECE QUE SI HA HABIDO GRANDES CAMBIOS DESDE QUE COMENZARON, Y QUE HAN SIDO PARA BIEN DE LA REVISTA, QUISIERA SABER SI VAN A HABLAR MAS DE LAS OBRAS DE CLAMP. YA QUE ME GUSTA EL TRABAJO DE ESTAS MUJERES, Y SI NO SABEN DE ALGUN CLUB DE ANIME, YA QUE ME GUSTARIA PARTICIPAR EN ALGUNO DE ELLOS PARA PODER PLATICAR DE LO QUE ME GUSTA Y COMPARTIR EXPERIENCIAS CON CHAVOS QUE LES INTERESE LO MISMO QUE A MI. AVÍSENME POR FAVOR, Y DE ANTEMANO LES AGRADEZCO POR TOMARSE EL TIEMPO PARA LEER MI E-MAIL, Y SIGAN ECHÁNDOLE GANAS DEMOSTRANDO QUE SON LA MEJOR REVISTA DE ANIME DE MÉXICO!!!.

SEINEN: gracias por tus comentarios y mejor dicho, gracias a USTEDES por tomarse el tiempo para escribirnos. Ten por seguro que habrá más de CLAMP. Sobre el club, aquí están los datos de uno de ellos (esperamos saber de otros), ya lleva tiempo de estar operando y se ve que le echan ganas a su organización:
CLUB CODICE FÉNIX goblin@tutopia.com goblin0@starmedia.com Encuéntrate con tu mundo de fantasía! Tel. 57800598 y 57512598. Lazaro Pavia y Fray Servando en la Casa de la Cultura.

Finalmente, y aunque ésta es la sección de e-mails queremos enviar un agradecimiento muy especial a **Alma Cecilia Reyes Yee** por habernos hecho llegar la primera carta de esta nueva etapa Seinen. ¡Gracias por el dibujo y los bonitos timbres! y prepárate para el concurso de dibujo.

Mint na bokura, Somos como la menta.

Por: Anaid Salcedo

¡¡¡Holaaa!!! Creo que con esto notaran que soy fan de los enredos, ¿¿verdad?? ¡¡Pues sííí!! Es que se me hacen tan padres y llamativos y después que lean esto también notarán que soy fan de las obras de Yoshizumi Wataru Y PARA MUESTRA LES TRAIGO SU ÚLTIMA OBRA.

Mint Na Bokura (Somos como la menta) es la última obra de Wataru, la autora de Marmalade Boy.

En junio de 1997 en la revista Ribbon de Shueisha, Wataru Yoshizumi empezó su nueva obra larga, Mint Na Bokura. De este manga han salido ya 3 tankoubons y sigue publicándose mensualmente en la revista antes mencionada. Con una temática parecida a la de MMB, este manga parte con unos personajes más jóvenes, aunque no se olvida del componente amoroso, que sostiene toda la trama principal, y las situaciones inusuales, típicas en todos los trabajos de esta mangaka. Pero mejor hablaré primero de la historia para conocer a fondo la serie, que seguramente, va a gustar a todos los que han disfrutado viendo o leyendo MMB. Ah, y seguro que en algún momento nos dirán el porqué de lo de la menta.

Los protagonistas son dos hermanos gemelos, chico y chica: María y Noel Minamino. Un día el padre propone que lo acompañen a Hawaii pero María participa en un campeonato de baloncesto y no puede ir. En ese torneo María conoce a un chico, Hirobe Ksuaki, entrenador femenino del club de baloncesto, y se enamora de él. Cuando Noel regresa de su viaje, María se ha trasladado a otro colegio dejándole una carta donde le explica que necesita estar sola por un tiempo. Su madre explica a Noel que María se ha enamorado y el padre recuerda entonces la historia del primer amor, de su prima Akane (quien resulta ser la protagonista de Kimi Shika Iranai, curioso, ¿verdad?), Noel siente curiosidad por conocer al chico del que se ha enamorado su hermana y pide a su padre permiso para trasladarse al colegio donde ella se encuentra, el padre se lo concede pero tendrá que hacerse pasar por una chica pues en los dormitorios solo queda una habitación femenina. Noeru no lo piensa dos veces y acepta (y yo que pensaba que ya lo había visto todo).

Al internado Morinomiya llega una nueva alumna, Noel Minamino, quien se presenta como la hermana gemela de María. Ésta se sobresalta al verla aparecer y pronto nos damos cuenta del porqué: Noel Minamino es un chico vestido con uniforme de chica y con una larga melena recogida por una diadema.

Noel conoció a la mejor amiga de María, a su compañera de habitación, Miyu Makimura, una chica bastante rara que suele salir con hombres mayores (pero qué tiene de malo, a mí me gusta un hombre mayor que yo). Esa misma noche la conoce. El personaje que cierra el grupo es Ruji Sasa, un chico del club de baloncesto que se hará íntimo amigo de Noel.

Es a partir de aquí de donde comienzan los líos: El hecho de que Noel parezca una preciosa chica no pasa desapercibido para los otros chicos del instituto, y menos aún para Sasa, quien, con lo que menos contaba es que encontraría una chica como Miyu en el instituto. Noel acaba perdidamente enamorado de Miyu, y Sasa se lleva un buen susto, cuando descubre que le ha dado su primer beso a un chico.

Gracias a lo que siente por Miyu, Noel cesará de poner trabas a la relación de María con los chicos, aunque ésta no saldrá precisamente con Hirobe.

Además también está el factor sorpresa al que Yoshizumi nos tiene acostumbrados, y en este manga hay buena constancia de ello: hermanos inseparables, situaciones familiares insólitas y nuevos personajes que liarán aun más la situación amorosa de los protagonistas, presentándonos triángulos, y hasta pentágonos amorosos. También nos encontramos con situaciones o datos que nos hacen recordar a sus otras series, como por ejemplo la visita de María y Noel a un parque de atracciones llamado "Katchan Land", en clara referencia al peluche que le regala Yuu a Miki en su primera cita en un parque de diversiones, e incluso, como he mencionado, una relación con otra obra de la autora, Kimi Shika Iranai, ya que el padre de los gemelos les cuenta la triste historia de su prima Akane, que se casó y divorcio a los dieciséis años. Esta Akane es la protagonista de Kimi Shika Iranai, y su padre, que también sale en el manga, es igual al de María y Noel.

La principal diferencia de este manga con las otras obras de Wataru Yoshizumi radica en el cambio de estudio. En esta obra los personajes son mucho más jóvenes, y esto se refleja en unas facciones más infantiles y cuerpos diferentes. También hay un cambio en cuanto a entintado se refiere, que en mi opinión ha mejorado; hay un trazo algo más grueso y limpio, rozando a veces la perfección. Los personajes son muy expresivos y la autora aprovecha su juventud para utilizar aún más los SD's y facciones deformadas que en sus otras obras, aunque por ahora no ha llegado al momento dramático de Handsome na Kanojyo, Marmalade Boy o Kimi Shika Iranai.

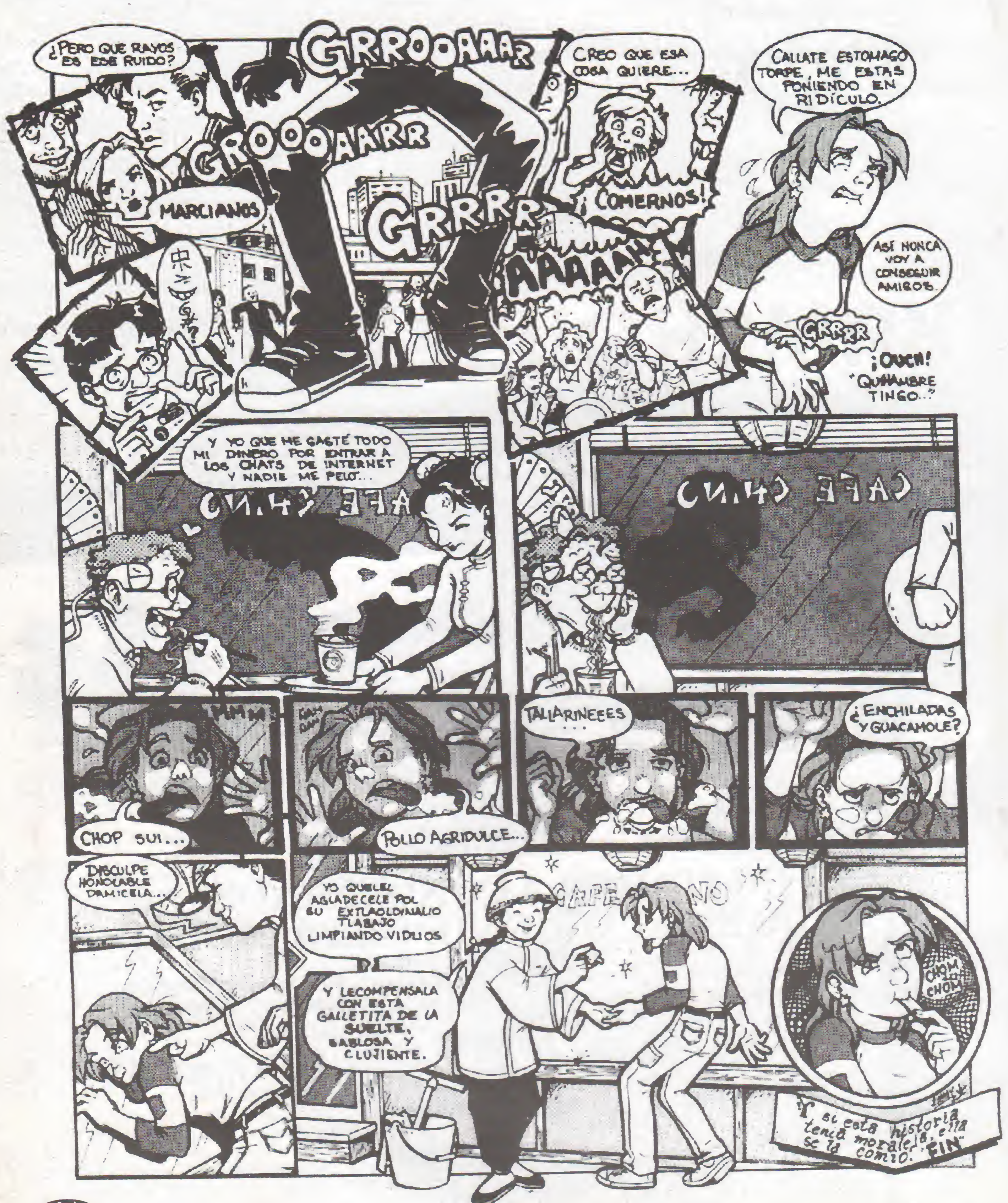
Seguramente Mint na Bokura se alargará más, sigue publicándose en Japón, y tenemos historia para rato. Me ha hecho sentir la misma fascinación que al leer Marmalade Boy, me ha llamado la atención hasta niveles insospechados y ojalá algún día todos podamos leer Mint na Bokura en español.



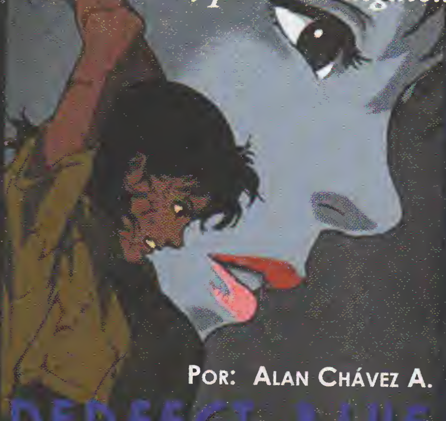


HUMOR PROFESIONAL

Por EMY



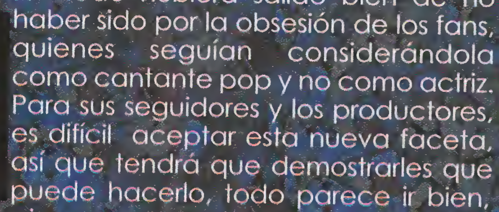
"Sueños y esperanzas de superación personal y profesional, dejando atrás todos aquellos gratos momentos, para ser alguien mejor cada día"



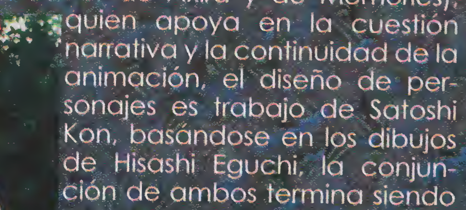
Por: Alan Chávez A.

LA HISTORIA Y QUIÉNES ESTÁN DETRÁS DE ELLA

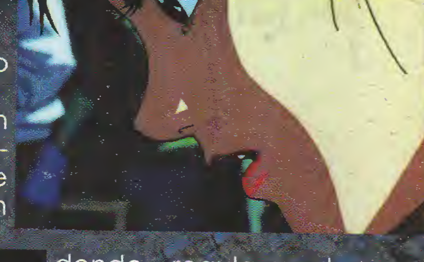
Estas palabras las lleva en la mente Mima, una Idol Singer, una cantante Pop, ex integrante del grupo Cham, quien lo abandona tras dos años de ser el alma de éste, para dedicarse a la actuación, ya que es una gran oportunidad en su carrera profesional, y la llena como persona. Todo hubiera salido bien de no haber sido por la obsesión de los fans, quienes seguían considerándola como cantante pop y no como actriz. Para sus seguidores y los productores, es difícil aceptar esta nueva faceta, así que tendrá que demostrarles que puede hacerlo, todo parece ir bien, hasta que comienzan a suceder atentados contra personas cercanas, y a aparecer imágenes falsas en su cabeza, imágenes de ella, de cuando pertenecía al grupo, tratando de convencerla para que regrese a ser cantante pop, ya que lo suyo no es la actuación, Mientras, en la red existe una página de Internet sobre ella, conocida como El cuarto de Mima, en donde aparecen sus sucesos cotidianos, un diario presuntamente suyo, aun cuando no se lo ha contado a nadie, y lo mas extraño es que se idealiza su futuro, como que odia al escritor del programa de Drama, Double Hind, en donde ella actúa, y a quien al día siguiente se le encuentra muerto, y se pregunta a si misma "¿Qué está sucediendo?"



Esto es tan solo una breve introducción de Perfect Blue, un Pshyco Thriller, basado en la novela de: Yoshikatsu Takeuchi, y que es presentado en forma de anime, producido por Rex Entertainment. Con la colaboración de Katsuhiro Otomo (hablar de él está de mas, pero para los que no lo conocen es el creador de Akira y de Memories), quien apoya en la cuestión narrativa y la continuidad de la animación, el diseño de personajes es trabajo de Satoshi Kon, basándose en los dibujos de Hisashi Eguchi, la conjunción de ambos termina siendo un excelente trabajo casi fotográfico.







La cinta está muy bien llevada, a veces te recuerda a las películas de Alfred Hitchcock, en donde regularmente se jugaba con la mente de las personas, terminando por confundir tanto al personaje como al espectador, y por otro a las películas de Wess Craven, en donde el asesino termina siendo quien menos esperas; esta combinación, por así decirlo, nos da como resultado algo digno de verse, en donde el suspenso y el terror psicológico se encuentran a la orden del día. La música, por otra parte, juega también un papel importante, con muchos aires de suspenso, que no cae en lo cotidiano de las cintas americanas, donde, en ocasiones uno ya sabe qué va a pasar. En Perfect Blue uno nunca lo sabe, estas melodías de fondo ambientan de manera perfecta la cinta, pero también cuenta con varias interpretaciones al estilo J-pop, y que gracias a la trama, concuerdan con la cinta sin ser discordantes con el ambiente de suspenso que se maneja.







LA REALIDAD PRESENTADA EN PERFECT BLUE

Perfect Blue es una clara muestra de que el anime no es solo para niños, llenándote de un terror psicológico, mostrando la vida de los cantantes japoneses, y a lo que suelen temer constantemente: a qué grado puede llegar la admiración de los fans, para hacerte la vida de cuadritos en forma de acoso y entrometiéndose en tu vida privada, sin tu consentimiento, tal como se maneja en Perfect Blue, o bien, como sucede en la vida real, en donde esa obsesión puede interponerse en el desarrollo profesional.



Tal vez para la idiosincrasia mexicana no sea muy significativa, pero para que comprendan más la situación, trataré de explicar un poco como está el rollo con los cantantes japoneses, en tierras niponas.

Los cantantes del J-Pop van y vienen, pongamos el caso de las Spice Girls, que pegaron duro por un rato, pero al siguiente ya no son nada. Así pasa en Japón, pero ahí son





mas constantes estos casos, ahí existen muchos cantantes y grupos que llaman la atención y cuyos fans se vuelven locos por ellos, pero cuando un integrante se sale del grupo, éste cae y desaparece, o si el artista decide ser actor, es totalmente rechazado, ya que el público no lo puede ver como actor, sino como cantante así, la fama los persigue, sin permitirles superarse en su carrera y la gran obsesión de los fans les impide llegar a más, y termina eliminándolos del espectáculo, es por eso que existen escuelas donde enseñan a ser Idol Singer, para que existan cada vez más estrellas, estas escuelas son muy solicitadas, impulsan el talento de los chavos, y al mismo tiempo las compañías disqueras aprovechan la situación y surgen más grupos ídolos, con tal de complacer al público. De esta manera aparecen chavas que oscilan entre los 14 y 17 años, o grupos de chavos muy al estilo de los Backstreet Boys. Tal vez no suena tan mal el asunto, pero todo lo bueno tiene su lado malo, ya que estos grupos son idolatrados por las chavas, pero la obsesión llega a ser tanta que uno no sabe qué se puede esperar de ellas. Por ejemplo, el año pasado murió el integrante principal de un grupo muy reconocido en Japón, varias chavas estaban tristes por el suceso, pero lo que nadie se esperaba es que estas mismas fans se suicidarían por la muerte del tipo este. Y como les digo, éste es uno de tantos casos que se dan seguidamente, es por ello que el escritor Yoshitakatsu Takeuchi, se dio cuenta de ello y decidió reflejarlo de manera cruda y real en su obra, la cual podemos apreciar en este anime, que al principio pensaba realizarse como una película







actuada por personas (una Live Action), pero gracias al terremoto de Osaka, se vio desperdiciado el trabajo de varios meses, pero la compañía productora no quería dejarlo pasar, y es por ello que se tomó la decisión de continuarla pero ahora en forma de anime. El proyecto es dirigido a los adolescentes japoneses, en este caso se incluyó a los otakus, cierto que es otra situación, pero no deja de ser similar, ya que existen dos tipos de Idol Singers, los de J-Pop, y los de doblaje, estos últimos son actores de doblaje que interpretan entradas, salidas o canciones dentro del anime, y logran ser bastante aceptados por todos llegando a aparecer discos de estos cantantes con las canciones del anime y algunas otras más, a muchos les agrada la idea, pero últimamente se ha dado que estos actores dejan de prestar su voz para los personajes y deciden volverse cantantes profesionales y ser aceptados en el ambiente J-pop, (imagínense que sucediera en México, aunque ya está sucediendo con los compactos de Dragon Ball y los de Pokemon), y gracias de nuevo a este fanatismo, dichos actores no pegan en el ambiente J-pop y terminan ya sea desapareciendo del medio o regresando a seguir prestando voz a personajes de anime.

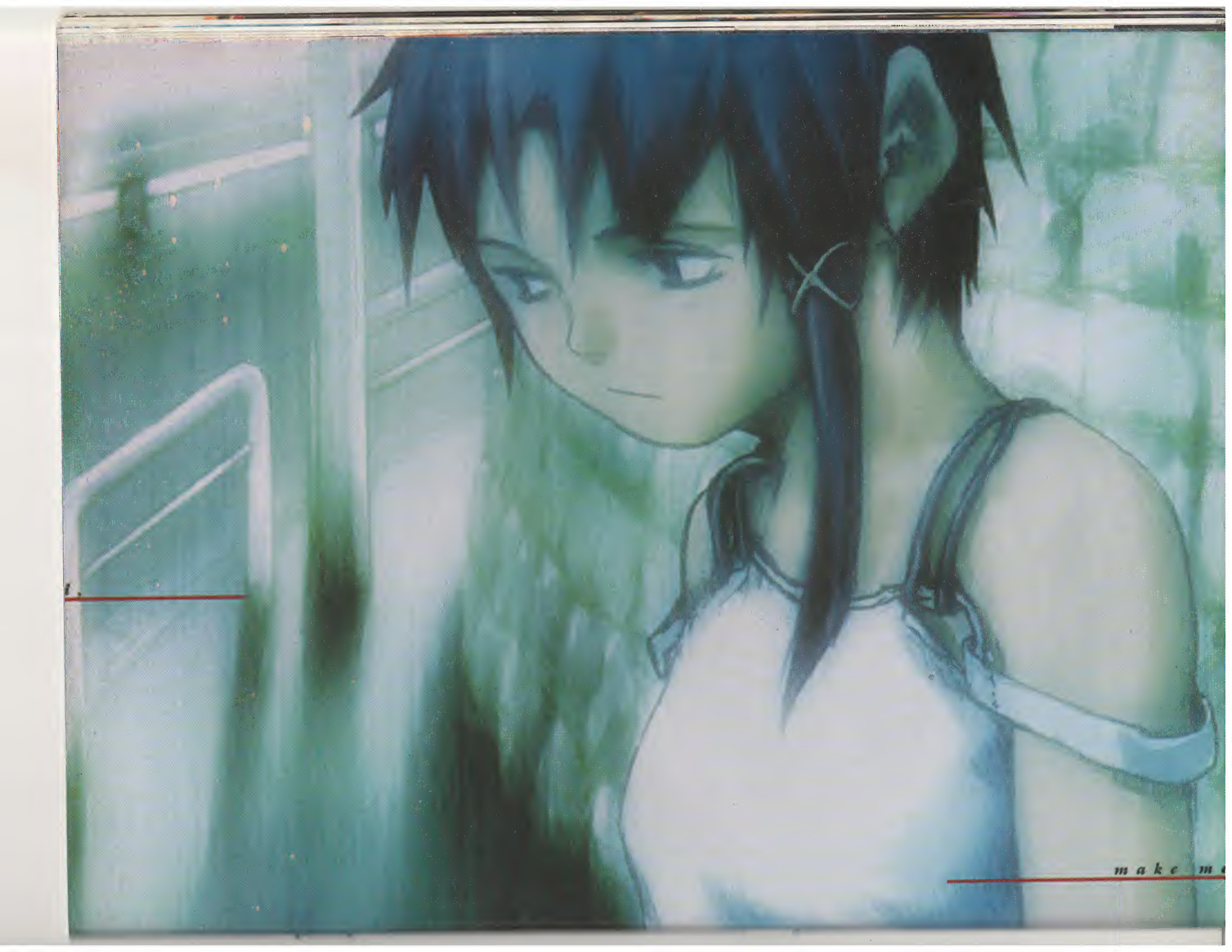


Esta situación es en verdad triste y no permite que estas personas se desarrollen como individuos y profesionales, las deja imposibilitadas de demostrarse a sí mismas y al público, que pueden ser tan buenos actores o cantantes como su trabajo anterior, y tienen que luchar constantemente con ello.

Perfect Blue refleja esta realidad y juega con los pensamientos, si es correcto el camino que queremos tomar o debemos regresar a lo que hacíamos anteriormente con tal de seguir en el gusto de la gente, o jugando con las emociones que van desde la esquizofrenia, paranoia, el sentimiento de persecución, el pensar que alguien nos vigila, y más, llegando a dudar a veces de uno mismo, en si se está haciendo lo correcto o no, qué es realidad, y qué es un sueño, en casos de llegar a confundir uno del otro, saber quién está detrás de ello. Todo un juego psicológico del cual deseamos escapar, pero la pregunta es: ¿Podrá Mima escapar? Te contaría el final, pero mejor descúbrelo por ti mismo, porque te aseguro que no te arrepentirás de ver **"PERFECT BLUE"**




MOLO COMICS


make

serial experiments

lain

feel alright?

青年
Seinen
japanese fiction and more

EstrenosEn JAPÓN

POR: ALAN CHÁVEZ A.

Como muchos de ustedes lo saben, en estas fechas comienzan a estrenarse nuevas películas en las salas niponas, pero cuáles son las que se llevarán la atención de todos, pues bien, aquí te damos un adelanto de lo más esperadas y que promete llenar las salas por completo:

¡Ah, megamisama!: The movie

Tal vez la película más esperada por todos los otakus del mundo, ya que anteriormente muchos se quedaron pasmados con las Ovas, pero querían más y ahora lo tienen.

La trama principal está basada en un capítulo del manga llamado: Relliance. En la película harán su debut en Anime, la bella Peorth, el mortal Chihiro y la demoniaca Mara (¿seguros que es demoniaca?). Hay planes para su estreno por estas fechas precisamente, a pesar de tanto tiempo que se llevo para su realización, (la habían planeado desde que se produjeron las Ovas), pero por fin está terminada para deleite de muchos. La producción fue dirigida por Gouda Hiroaki, quien ha cuidado hasta el último detalle para que la animación sea del agrado de todo el público, el diseño de personajes corre a cargo de Matsuhara Hidenori, que ha respetado el diseño de Kosuke Fujishima para que su adaptación a la pantalla sea lo más cercana posible al diseño original. La adaptación de la historia fue de Yokote Michiko cuyo trabajo ha dejado complacido al mismísimo Fujishima.

Solo nos resta esperar para que podamos disfrutar de ella, ya sea por parte de Animeigo o por Locomotion, y no dudo que la transmitan dentro de su programación que ya de por sí es bastante buena.

ESCAFLOWNE

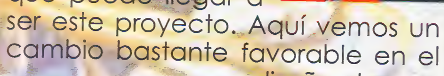
Si creían que ya no podía hacerse algo mejor que la serie están totalmente equivocados, ya que Shouji Kawamori, nos demuestra lo que es capaz de hacer. La historia varía bastante de la serie original ya que aquí, Van tendrá que vérselas contra una tribu denominada Black Dragon, que quiere conseguir la legendaria armadura blanca de las antiguas batallas y que tiene un gran poder oculto. Este grupo ataca el reino de Van, y éste busca refugio con un pueblo vecino, Abaharaki. Mientras, en la Tierra, Hitomi, es una de las llaves que salvarán ese mundo, al igual que la legendaria armadura blanca, ESCAFLOWNE.

El equipo de trabajo es el mismo de la serie de T.V. incluyendo a la excelente compositora Yoko Kanno, quien nos sorprende con temas aun más sobresalientes. El diseño de personajes por Nobuteru Yuki, ha dado un giro impresionante, muy de acuerdo al ambiente, dejando atrás a los parientes de Pinocho y dándole un toque más místico a cada uno de ellos. Sin duda será la más esperada por todos nosotros, que hemos podido disfrutar algo de la serie original gracias a la televisora del Ajusco).

Cowboy Beebop: The motion Picture

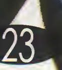
Atacan de Nuevo Shouji Kawamori y Yoko Kanno, quienes cautivaron a todos con esta serie que, al principio, parecía un tanto floja en comparación con sus antiguos trabajos, pero conforme fue avanzando, nos dimos cuenta que tomaba otros matices, unos más obscuros, respecto al pasado de Spike, (tal como se vio en el capítulo, "La balada de los ángeles caídos"), demostrando ahora en la película que la serie fue tan solo una probada de lo que puede llegar a ser este proyecto. Aquí vemos un cambio bastante favorable en el diseño de personajes, dejando de ser los clásicos niños buenos, para convertirse ahora en verdaderos cazarecompensas, claro que no cambiarán en nada sus personalidades. Respecto a la música, quienes lograron escuchar la banda sonora de la serie pudieron percatarse que Yoko es de cuidado al poder componer cualquier tipo de partituras, desde clásica, Techno y romántica, hasta el Funk que caracterizaba a los Setentas, sin duda una compositora que ha elevado la calidad musical de la animación Japonesa.











Kamikaze Kaito Jeanne

POR: TASUKE

"El final de los tiempos se acerca, los agentes de Dios y del Demonio están compitiendo por obtener más poder. El Diablo se ha preparado poniendo demonios en pinturas y objetos valiosos. Cuando esas cosas son compradas, su dueño es poseído. Kaito Jeanne derrota al demonio, convirtiéndolo en pieza de ajedrez, y regresa ese poder a Dios. Kaito Sinbad también toma el poder, pero lo regresa al mal. Si el demonio obtiene más poder, al final dominará. Kaito Jeanne trata de salvar al mundo de esta suerte, pero, qué pasa cuando los agentes de Dios y del Demonio se enamoran uno del otro?."

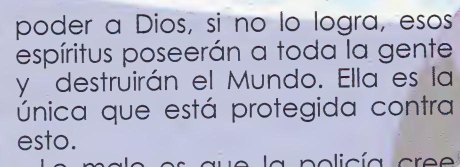
¡Qué onda, fans! Con esta introducción creo que más o menos se dieron una idea del tema de esta serie, llamada "Kamikaze Kaito Jeanne", o en español, "Jeanne, ladrona del viento divino".

Esta es una serie shoujo que se transmitió en Japón del 13 de febrero de 1999 al 29 de enero del 2000, y cuenta con 44 capítulos.

La historia comienza cuando Maron Kusakabe, una estudiante de preparatoria, conoce a Finn, una pequeña aprendiz de ángel, quien le dice que siendo ella la actual reencarnación de Juana de Arco, tiene poderes especiales (bueno, en realidad su fuerte es la gimnasia olímpica, y no puede volar ni lanzar super poderes, es algo así como una clériga), y al darle una cruz, Maron se convierte en la "Ladrona maestra Jeanne". Su misión es exorcizar a los espíritus que el "Rey Demonio" ha puesto en diversos objetos valiosos, y regresar este



poder a Dios, si no lo logra, esos espíritus poseerán a toda la gente y destruirán el Mundo. Ella es la única que está protegida contra esto.



Lo malo es que la policía cree que en realidad es una delincuente, y para acabarla de amolar, Jeanne tiene un rival con las mismas habilidades que ella, su nombre es " Kaito Sinbad ", y siempre debe enfrentarse con él, pues tienen la misma misión pero sirviendo a diferente bando, así que son enemigos.

Otro detalle es que Maron vive sola porque sus papás trabajan en otros países, pero tiene a su mejor amiga, Miyako Toudaji, que vive enfrente. Ella es hija del comandante de la policía, por lo que está obsesionada con atrapar a Kaito Jeanne, (siempre se les escapa).



En vista de las circunstancias, Maron tiene que ocultarle su identidad y vivir ese conflicto todos los días. Además, hay un chico nuevo en la escuela, (del que Miyako se enamora a primera vista), su nombre es Chiaki Nagoya, quien al parecer quiere con Maron, y aparentemente conoce todo de ella, y lo mejor es ¡¡¡que sabe su identidad secreta !!!, (y vive en la casa de junto).

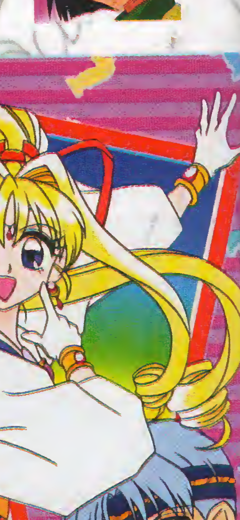
Esto es tan solo una probadita de Kamikaze esperando que despierte su curiosidad por ella, porque la verdad, a mí me fascinó esta serie desde el primer capítulo, espero que a ustedes les prenda la mecha para buscarla, pues, al igual que Marmalade Boy, Mamotte Shugogetten y Fushigi Yuugi Misterious Plays, ya pueden conseguirse en nuestro país, (eh, se me ocurre una idea, ¿qué tal si inundamos de mails a las televisoras pidiéndoles series nuevas? De este modo, no dudo que alguien se anime a traer ésta), así que pónganse las pilas y a disfrutar de ella!.



Esta serie se encuentra en 4 volúmenes de manga, publicado por Ribbon Magazine desde febrero de 1998, el autor del anime y del manga es Tanemura Arima, y fue producida por Shueisha, y transmitida por TV Asahi los sábados a las 6:30 PM.

Deshi.





BUST A MOVE 2 "DANCE TENGOKU MIX"

POR: TASUKE

COMET

Bust a Move 2, es uno de los juegos que más han causado furor en los últimos meses, desde que conocimos la primera entrega hace ya un año pues podíamos hacer que los personajes bailaran con diferentes ritmos y música desde la setentera, pasando por J-pop, Rap, Techno, y muy tropical con los Capoeira. Las secuencias de baile podían variar tomando diferentes rutas entrelazadas, no era mal concepto, pero estaba muy limitado el asunto, y aunque sacabas nuevos personajes, no eran muy sobresalientes que digamos (a excepción de los Capoeira y de Robo Z), y la traslación europea siguió llamando la atención, dando hasta versiones mejoradas de la música, como en el caso de Kitty-N, y Kelly. Pero esto no era suficiente, todos queríamos más. Hasta que a mediados de Septiembre vio la luz la segunda entrega que superaba por mucho a su antecesora, con más personajes a escoger y eliminando a unos cuantos de la anterior (mínimo hubieran dejado a Frida y a Gass-O), y sacando más personajes secretos. Las secuencias de baile ya no son opcionales, aquí, dependiendo de tu habilidad podrás mejorarlas, después de oprimir el botón que nos piden justo en el último compás, hacemos que parpadee, y nos dan más puntos, y tomamos nuevas rutas de baile.



Además debe decirse que la música del uno y del dos tiene lo suyo sin competir entre sí. Algunos personajes mejoraron sus coreografías , como Heat, y Shorty, pero en otros preferimos los pasos de la primera parte. El caso más significativo es el de Kitty-N. Sus ritmos en esta ocasión son mas variados, muy acorde a su personaje y Stage (excepto Heat a quien no se le ha dado una música digna), con escenarios increíbles en donde puede interactuarse con ellos, y si logras tener los mejores movimientos, haces que sucedan cosas extrañas en los escenarios y que se alargue la música, pero todo esto depende de tu habilidad.

Pero, para que conozcas más de los protagonistas de este juego, te los presentamos a continuación pero el chiste es jugarlo y competir ya sea contra la computadora o contra tus amigos, una recomendación es jugarlo en el modo mix, al principio te costara trabajo, pero después te darás cuenta de que podrás ser imparable y que nadie te ganara a menos que sea lo bastante bueno en esta modalidad.

HEAT

"Sucedió hace 3 años, un trágico accidente en Montecarlo...
Heat era un brillante y joven conductor en las carreras, tratando de convertirse en el siguiente Ayrton Senna. En esa carrera se mantuvo como líder durante 33 vueltas, solo tenía que hacer la última para cruzar la línea final, pero el sol no le brilló ese día, pues su auto perdió el control, se estrelló contra la pared y estalló en llamas. ¡La explosión se oyó en toda la pista!.
Heat fue llevado al hospital apenas vivo y los doctores dijeron que no había esperanza para él, pero... ¡El milagro sucedió! Heat superó todas las cirugías y fue dado de alta en tan solo una semana. No iba a volver a las carreras, pero adquirió un llameante poder interno.



Desde el accidente es capaz de expulsar llamas de sus manos cuando quiere. Desde ese momento, fue conocido como " **El Chico de Fuego** ", con una temperatura corporal de 45 grados!!!

COMET

Comet tuvo la horrible experiencia de ser secuestrada.
Como no se pagaba el rescate, los secuestradores la iban a dañar, cuando...
Vino un destello, y el secuestrador se convirtió en un pimiento verde.
En ese momento, Comet se dio cuenta de que tenía poderes mágicos...
Desde entonces, Comet aprendió a amar usando sus poderes, pero aun cuando parece que puedes confiar en ella, es muy capaz de convertir a quien sea en lo que se antoje para beber.
Mejor fíjate bien, tal vez te convierta en lo que ella quiera!!!

SHORTY

El papá de Shorty es un importante embajador, y su madre, una supermodelo.
Era una chica solitaria porque sus padres esta-

ban muy ocupados con sus carreras. Siempre que llegaba a casa, se encontraba con un enorme y vacío hogar, y cuando ella pensaba hacer algo diferente, encontró un regalo de sus padres.

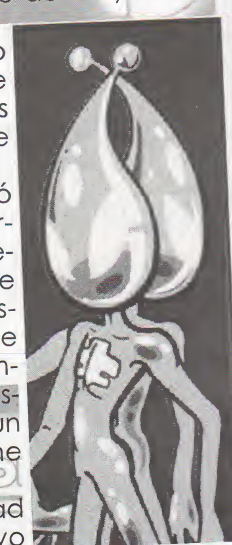
Como estaba emocionada, lo abrió, y de adentro salió una mascota que nunca había visto, y que de inmediato brincó hacia ella. Shorty lo nombró **"Columbo"**, porque era único entre todas las mascotas, y gracias a él, ella se despidió de todos esos días solitarios...

KELLY.

A Kelly le encantaba ponerse disfraces e ir a fiestas " Underground ", pero una noche se encontró con uno de los encargados de la empresa donde trabajaba, y al parecer el secreto de Kelly lo sorprendió mucho.

El encargado dijo "No tenía idea de que te metieras con ese tipo de cosas "...

A ella se le rompió el corazón porque era su secreto, pero desde ese día se despidió del traje de bebé que siempre usaba, transformándolo en un nuevo uniforme de policía.



Con la autoridad que su nuevo traje le daba, Kelly le dijo " Adiós " a su antiguo y pasivo yo. Ella renació, y todos los hombres de donde trabajaba trataban de ligarla, creo que el amor cambia a las personas...
¡¡¡Buena suerte, oficial Kelly!!!

STRIKE

Strike ha estado en bandas de gansters desde que nació, hace 2 años fue capturado por la policía, pero todos huían de él.
Su vida dio un giro en la cárcel, donde por trabajar y por buena conducta le redujeron 15 años a su condena, todo maleante hubiera reincidido, pero ¿qué creen que hizo él?.

¡Se convirtió en artista!. Mientras estaba encerrado él y sus amigos formaron el grupo " Notorious ", que en dos meses alcanzó el éxito.

Un día su sencillo llegó a la cima en las listas de popularidad, pero eso no significó nada para Notorious, ellos siempre habían sido gangsters, y en la filmación de sus videos o conciertos en vivo ellos robaban bancos, bailando al ritmo de sus armas.

Ellos eran los 3 reyes, perdidos en su mundo y eliminando cuanta cosa se les atravesaba, viviendo con el nombre de "Notorious ".

BI – O

Hace un año, Bi–o era solo un padre ordinario, hasta que un día su rebelde hijo Gas–o llegó a casa. Él nunca había podido ver bajo la mascara antigas que su hijo siempre se ponía, así que le pidió que se la quitara dentro de la casa. Gas–o estaba orgulloso de ella, y se negó hasta que, molesto, su padre tomó un hacha de la pared.

Para protegerse, Gas–o roció a su padre con gas, éste lo devoró, y la rabia de Gas–o fue incontrolable, entonces le quitó el hacha a su padre y se la clavó en la cabeza.

Por esa deformidad y el hacha atorada aún en su cabeza, los vecinos le empezaron a llamar Bi–o. Ningún doctor pudo restaurar su cara, no importa cuanto lo intentaran el hacha no salía. Ahora su única esperanza es la de poder jugar a la pelota con su hijo otra vez.

Hiro-Kun

TSUTOMU

Tsutomu está ahora en quinto grado, pero sus palabras hacen que parezca que ya no es de primaria, por ganar todos los concursos de declamación.

Su padre era un beisbolista profesional, y su madre una importante oficial del gobierno. Por esto sus compañeros lo odiaban, y cuando Tsutomu empezaba a hablar nadie podía pararlo, pero cuando le ponían una mano encima, mojaba sus pantalones ¡qué tipo!.

Pero lo bueno es que la maestra Monroe, que trabajaba en su escuela, siempre era buena con él. El sueño de Tsutomu era casarse con ella tan pronto cumpliera los 18.

CAPOEIRA

Kiki y Lala eran dos extraterrestres



del planeta Capoeira, el objetivo de su raza era conquistar la Tierra, pero ellos tenían su propio motivo. Ambos querían dejar su firma en todos los letreros de artistas japoneses. Empezando con Yohko Matsuyona en un letrero de sopas. Empezaron a juntar tantos letreros como pudieron.

Un día, Kiki y Lala ordenaron por correo un letrero muy raro que costaba 3 millones de yens, pero lo sorprendente es que, ¡¡¡era falso!!!

Bueno, ahí los tienen, los descuidados extraterrestres Kiki y Lala.

HIRO

Hiro se mudó a un apartamento en un edificio construido en 1975, con una renta de 50 mil yens. Los dos amores en su vida eran su computadora y... él mismo, tanto, que se la pasa peinándose.

Normalmente parece un cualquiera, pero cuidado, ya que los sábados por la noche se convierte en un Playboy bien puesto. Las chicas se vuelven locas por él, cuando les muestra sus movimientos en la pista de baile, pero Hiro... A decir verdad, Hiro es tímido con las mujeres, y espera que pronto llegara el día en el que se convertirá en un hombre.

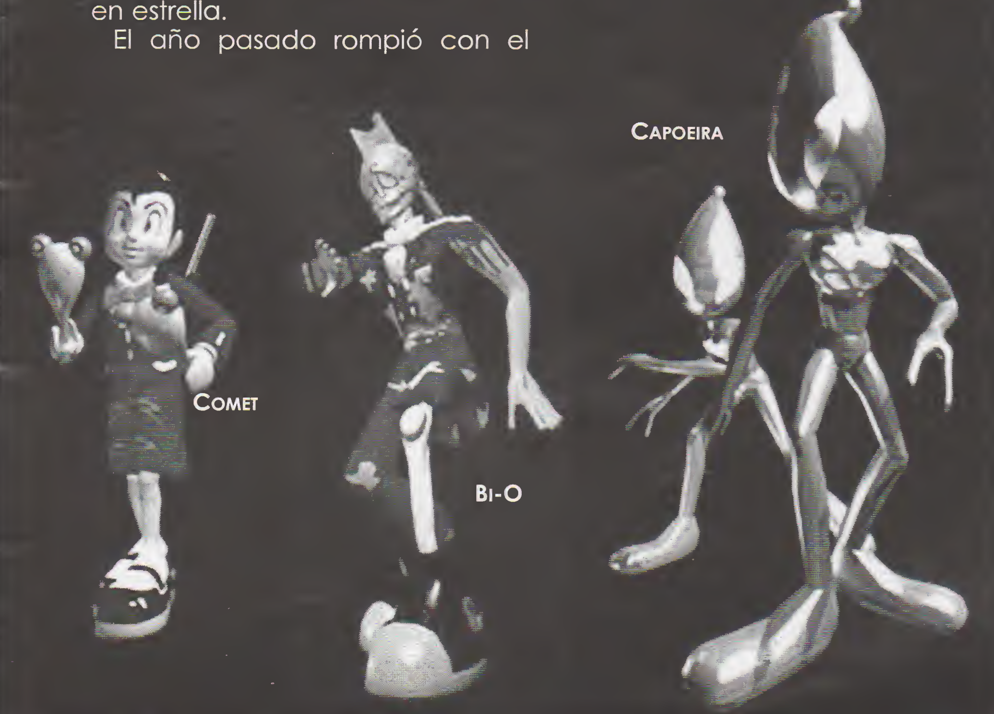
KITTY – N

El programa de Kitty –N, " Miracle 5 ", fue su debut y el que la convirtió en estrella.

El año pasado rompió con el grupo Miracle 5 para ser solista, y por su cuerpo y su disfraz, rápidamente se hizo popular. Pero Lumiko, su antes coprotagonista, estaba atascada, y por eso ardía de envidia, así que elaboró un plan para desprestigiarla.

Su coraje estalló, y mandó a unos mensajeros de la prensa a casa de Kitty. Pero ella no dejó que eso le afectara, y continuo siendo una estrella, el amor le dio la fuerza y la energía para seguir. El instructor de baile de Kitty siempre le daba el resto del día libre, porque, muy en el fondo, tenia un secreto, y era que Doi, él, era incapaz de enamorarse de una chica. Extraño amor el de su maestro... Kitty – N, de 17 años, ahora está en la misión del amor.


KITTY-N


COMET

BI-O

CAPOEIRA

Bueno, también me pidieron que diera algunas estrategias de juego, pero solo hay una cosa que realmente deben saber para poder ser campeones aquí, (como yo, je je), y es que el compás de los pasos que marquen en el control debe de ser en el momento justo, con el ritmo de la música, y el botón final, en el cuarto compás, mas allá de eso no hay ninguna ciencia, solo inténtenlo y perseveren, como en todo en la vida.

Porque Bust A Move 2, es de los grandes aciertos por parte de Enix, y ya todos deseamos ver la tercera parte de este excelente juego, que se tiene anunciado para el Playstation 2, pero recen para que también llegue antes al PSX, o mínimo, la versión europea en la cual no dudamos que existan nuevos arreglos musicales. También se rumora que cambiaron a Gass-o por Sushi Boy, eso tenemos que verlo, pero ahora solo resta esperar para que podamos bailar un poco más con Dance Tengoku Mix.



Deshi.



Entrevista a LOVE SANTINI

POR: ALAN CHÁVEZ A.

En números anteriores hemos entrevistado a actores de doblaje pero nunca a una directora, así que nos lanzamos con Love Santini, quien últimamente ha dirigido varias series de anime como Oh My Goddess!, Saber Marionette J y Bubble Gum Crisis Tokio 2040 entre otras, y quien, además, tiene su propia escuela de doblaje. Esto fue lo que sucedió.



Primero que nada, **¿cuánto llevas en el ámbito del doblaje?**
Quince años en el doblaje y nueve con la escuela Alegro, a mí me gustaba mucho el doblaje, y mis padrinos, Sergio de Bustamante y Omar Jasso hacían mucho doblaje, y me animaban a que me metiera, y me costó mucho trabajo entrar, todo un año de estar esperando un papel, pero te aseguro que hubiera aguantado otros cinco años más, porque en verdad me gustaba.

¿Cuáles han sido los personajes que más te ha gustado doblar?
Andrea Suckerman, de Beverly Hills 90210; Vicky de la Bella Susan me encanta, no puede ser tan mala y no es mala, porque a la vez es muy noble. En cuanto al anime me gusto mucho Cereza de Saber Marionete J, es muy cómica, tiene humorismo y a mí me gusta mucho la comicidad.

¿Qué te parece doblar este tipo de series?
Aquí tenemos un problema muy grande, ya que el mercado japonés te exige que cada serie tenga voces diferentes y uno no sabe qué hacer porque aquí no hay tantas voces. En las series americanas no nos piden casting, pero los japoneses sí, y son tres voces por cada personaje en cada serie. En ese aspecto los japoneses son muy exigentes y nosotros no sabemos de dónde sacar tantas voces, y más con el tono de voz de niñas chiquitas. Por eso una voz que funciona excelente en esto es Cristina Hernández, ella tiene una voz de jovencita que es lo que les gusta a los japoneses y ahí no hay problema, lo malo es que raramente, cuando mucho en dos series, la van a admitir, y ese es un problema para cubrir todos esos espacios. Bueno, digo que tal vez no sea la única pero en primer lugar no hay tanta gente que haga doblaje, de los poquitos que quedan, se tiene que escoger a las voces que les queden a los personajes, entonces te quedas con un número muy reducido de gente que pueda hacer este tipo de trabajo.

Además el anime es muy difícil de doblar, no es lo mismo que una serie americana porque casi todos tenemos nociones del inglés pero al japonés no le entiendes, es bastante complicado, ahí dependemos de si el traductor es bueno o no, es decir, no nada más traducir sino que entienda el concepto. Y eso lo digo para que no nos echen la culpa a los que doblamos la serie, porque dijimos algo que no era porque es lo que nos mandó el traductor y sin conocer el japonés tenemos que estar apegados al guión, en cambio con las series americanas no pasa lo mismo, nos damos cuenta que a veces el personaje da una idea y el traductor no la capta, ahí es donde podemos dar ese cambio pero con el japonés no se puede.

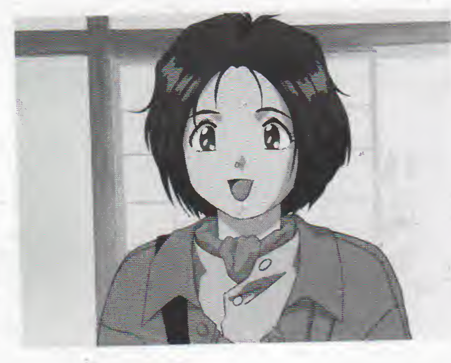
¿Como directora, qué es lo que le pides a un actor?
Sensibilidad, con ella captas cualquier tipo de sentimiento que expresa el personaje que está interpretando.

¿Qué te parece el interés de los chavos por aprender doblaje gracias al anime?
Yo pienso que esto va de la mano, y sí, han llegado muchos jóvenes queriendo aprender a doblar gracias a la animación japonesa. Pero hay un error y es que no tienen paciencia, tienen talento pero no paciencia, pues llegan a un estudio de doblaje y porque no les dieron el

estelar, a los días de haber entrado se van y no regresan, y eso esta mal, pues no todo se da así. Te aseguro que con tu revista fue igual, la organización, el esfuerzo de todo tu equipo y tiempo que les llevo llegar a lo que son ahora. Opino que si quieres estar en esto debes tener paciencia y voluntad de seguir adelante.

Estoy enterado que quieres impulsar el talento de los jóvenes para que entren al doblaje, ¿estoy en lo correcto?

Así es, Alegro, la escuela de la que me encargo, está buscando eso y no solo que entren al doblaje. Si quieren dibujar, escribir historias, tener un espacio de expresión pueden juntarse aquí y tener esta especie de talleres, para que experimenten con cosas nuevas y que, al igual que para el doblaje, estén muy preparados, es lo que les enseño, y con lo otro, tal vez ellos me puedan enseñar a mí.



¿Qué se necesita para hacer doblaje, un permiso de locución o algo así?

No, no se necesita algo por el estilo, se necesita tener sensibilidad, en pocas palabras una vena artística, es una cuestión de creatividad, también se debe de tener una personalidad muy especial, deben de tener talento y añadido con estudios ¡qué perfecto!. Y es lo que pido en cada muchacho, que no estén como piedras.

Los chavos que estudian en tu escuela, ¿tienen oportunidad de poder hacer doblaje profesionalmente hablando?

Claro que sí, ese es mi objetivo, que la gente que entre al doblaje este más preparada. Que tenga versatibilidad, que se integre con lo que está haciendo, que esté preparada culturalmente hablando, más abiertos, que vean que es muy diferente doblar películas, series americanas, caricaturas, y animación japonesa, y que se dé cuenta de esta diferencia cultural.

Y dime, ¿qué haces además de dirigir, actuar, y encargarte de tu escuela?

M e gusta escribir, precisamente estoy escribiendo un libro sobre doblaje, ya llevo tiempo trabajando en ello, me gusta la sátira con respecto a los eventos que estamos viviendo. Hace como cinco años saqué un manual de doblaje, y actualmente está a punto de salir otro, que contiene un apartado sobre el doblaje de anime.



Ya para terminar, ¿deseas mandar un mensaje a nuestros lectores?

Si, que le echen muchas ganas, que le podemos ayudar mucho a México con esa creatividad que tienen los jóvenes, con paciencia y disciplina, porque el talento ya lo tienen y que me llamen, porque aquí tienen a una amiga. Si tienen dudas o sobre lo que quieran sabe del doblaje, aquí estoy.

Agradecemos mucho a **Love Santini** por otorgarnos algo de su tiempo para llevar a cabo esta entrevista. Y como dice ella, solo se necesita sensibilidad creativa y mucha paciencia, así que échenle ganas chavos, quién quita y ustedes lleguen a ser la nueva generación de actores de doblaje.

Alegro. 55904860



Maho Tsukai Tai!

¡¡QUIERO USAR LA MAGIA!!!



Esta es una obra que consta de 6 OVAS que salieron a la venta en Japón el 25 de Mayo de 1996. También existe una serie de T.V. de 13 episodios que continua la historia de las OVAS y fue transmitida semanalmente en el canal WOWOW a partir del 7 de Julio de 1999 a cargo de Satou Junichi en la dirección y cuyo diseño de personajes corrió a cargo de Itou Ikuko.

Las OVAS comienzan con unas asombrosas escenas en donde vemos como la Tierra es invadida por una enorme nave espacial de forma cilíndrica. El dibujo y efectos especiales utilizados en esta secuencia son realmente impresionantes, a tal grado que podrían compararse con las mostradas en la película Día de la Independencia o bien, con alguno de los mejores videos del Lic. Jaime Maussan.

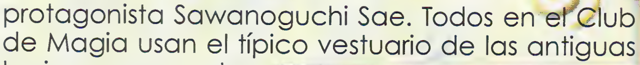
TAKEO

Las fuerzas militares y navales del planeta tratan de defenderse pero la nave espacial despliega toda clase de naves que esquivan las armas terrestres y enseguida lanzan un peculiar rayo que logra desaparecer cualquier resistencia. Al paso del tiempo la gente se acostumbra a convivir con estas naves y todo parece haber vuelto a la normalidad, sin embargo algo estaba a punto de suceder... **¡¡Y esa es la historia de Maho Tsukai Tai!!!** Conozcámosla.

En la Escuela Preparatoria Kitanohashi existe un taller especial, el Club de la Magia y Takakura Takeo es quien lo preside. Takeo es el típico nerd de la escuela que gusta demasiado de las mujeres pero es tímido y constantemente chorrea sangre por la nariz. El club solo tiene 4 integrantes: Aburatsubo Ayanojou, muy popular en la escuela porque siempre está en los primeros lugares en cuanto a deportes y calificaciones se refiere. Es alto y guapo pero también tiene otra peculiaridad, es gay ¡y le gusta Takeo!. Los otros miembros son las bellísimas Aikawa Akane, Nakatomi Nanaka y nuestra hermosa y graciosa protagonista Sawanoguchi Sae. Todos en el Club de Magia usan el típico vestuario de las antiguas brujas con escobas, sombrero largo y capa negra y se disponen a llevar a cabo su importante misión: **¡¡Salvar la Tierra!!.**









Todos se reúnen en el puerto para adentrarse en el mar y atacar la nave nodriza, pero las cosas no salen como las habían planeado. Nanaka, sin poder controlar su magia para volar, llama la atención de los robots guardias que vigilan la nave y la batalla inicia. Takeo trata de convertir a los robots en muñecas pero como debe concentrarse en su magia para volar solo logra aparecer algo de ropa interior sobre los robots. Éstos contraatacan y con sus rayos desaparecen parcialmente las escobas dejándolos caer al mar. Sae es la menos experimentada usando magia sin embargo esconde un gran poder y cuando es capturada por los robots logra hacer que desaparezcan sin saber realmente cómo lo ha hecho.

AKANE

Después de este primer encuentro Sae se deprime y recuerda como, cuando era niña, un mago se le apareció para levantarle el ánimo y se convirtió en un osito de peluche llamado Jeff-kun y desde entonces es su amuleto.





Takeo y Ayanojou se dan cuenta de que el club vecino, dedicado al Manga, está invadiendo el área de su club semana a semana y se proponen a enfrentarse a ellos. Nanaka convence a Sae de que es mejor dejar el club porque es muy peligroso y sin dudarlo le da la noticia a Takeo justo cuando él pide unión. La presidenta del Club de Manga



resulta ser Miyama una chica de grandes senos que desde la infancia ha atormentado a Takeo y esta vez no es la excepción; con sus atributos físicos lo deja sin habla pero Akane se encarga de ponerla en su lugar al lanzarle un conjuro que aparece una flor en su cabeza. Las naves espías se dan cuenta de la utilización de magia y deciden estudiarla, así que irrumpen en la escuela creando pánico y caos. Takeo y el Club de Magia acuden al rescate y concentran sus poderes para convertir la nave intrusa en agua, pero se convierte en un gran oso de peluche. Todos culpan a Sae por no concentrarse y solo pensar en Jeff-kun.

Sae trata de enmendar sus errores y entrena arduamente para soportar la dolorosa técnica de vuelo, ya que el palo de la escoba realmente es incomodo para ella (¡ya se imaginarán porqué!). Nanaka y los demás se reúnen para aprender una técnica y luchar contra los alienígenas. En esta ocasión el objetivo es encoger al contrario. Practican con una manzana y lo logran gracias a la intervención de Akane quien solo llega al club para cambiarse de ropa y asistir a una más de sus citas de amor. Takeo se pone super nervioso al ver a la bella Akane mudarse de ropa. Por otra parte, Akane se pelea en su cita y usa la magia para deshacerse del joven que la hostigaba. Un robot presencia nuevamente el uso de la magia y secuestra a Akane justo cuando va a darse un baño. Sus amigos se apresuran a rescatarla y poner en practica el nuevo conjuro convirtiendo al robot en una masa de metal inerte pero al caer ésta al suelo arrastra a todos consigo menos a Sae y a Nanaka. Sae llena de temor y desconfianza solo piensa en salvar a todos y se repite esta frase una y otra vez, hasta que, desesperada, pronuncia un conjuro que le hace crecer unas hermosas alas de luz a Akane con las cuales detiene su mortal caída. Nuevamente Sae salva el día pero aún no se da cuenta de su capacidad y piensa que fue la habilidad de Akane lo que salvó a sus amigos.

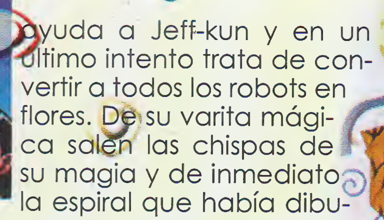
Takeo decide distraer un poco la atención de los robots y el Club de Magia consigue un permiso para entrenar en la playa. Al llegar, Takeo muere por ver a todas en traje de baño, mientras Ayanojou muere pero de celos por el comportamiento de Takeo. A medio entrenamiento un camión llega y el Club de Manga aparece. Miyama le pide a Takeo que dé una función de magia en su casa para festejar la publicación de su primer trabajo profesional de Manga, éste acepta porque planea desquitarse de todo lo que le hizo sufrir cuando eran niños. En la fiesta logra desenmascarar los verdaderos sentimientos de Miyama ayudado por una varita mágica que detectaba si se estaba o no diciendo la verdad. Y resulta que del odio al amor hay un paso, y que Miyama, aunque se la pasaba haciendo sufrir a Takeo, en realidad lo amaba lo cual hace que Sae se ponga triste al pensar que Takeo pudiera corresponderle. Después de platicar un rato Sae y Takeo regresan con el resto del Club de Magia y cuando Nanaka le pregunta a Sae si le había dicho a Takeo lo que realmente sentía por él, ella responde que únicamente le tenía agradecimiento y admiración por enseñarle a usar la magia, pero la varita mágica nos deja ver que miente, pues sus sentimientos por Takeo son más profundos.

Al regresar a la ciudad la nave nodriza ya se ha movido estacionándose directamente sobre la escuela preparatoria del Club de Magia. Takeo les pide que limiten el uso de sus poderes. Pero todos los emplean para investigar los sentimientos ocultos de los demás. Nanaka se ha enamorado de Ayanojou, Sae de Takeo, Akane de un reportero que había tratado de salvarle la vida cuando fue secuestrada por el robot. Por su parte, Takeo también usa la magia para poner en práctica un nuevo conjuro para trasladar la nave nodriza a algún punto lejano en el universo. Los extraterrestres detectan actividad mágica y tratan de matarlos a todos pero Akane se da cuenta de las intenciones de los alienígenas y advierte telepáticamente a los demás sobre el peligro. El robot pierde el rastro de la magia y cuando se dirige de regreso a su base detecta un destello de magia proveniente de la casa de Sae, éste había sido causado por Jeff-kun





quien misteriosamente ha dibujado algo en el diario de Sae. Al otro día en la escuela, Nanaka y Sae deciden confesar su amor al terminar las clases. Nanaka se llena de valor y habla con Ayanojou aunque obviamente es rechazada. Sae se prepara para hacer lo mismo en un vestidor del gimnasio pero no se atreve, por lo que Jeff-kun la anima, pero al hacerlo usa un poco de magia y un robot la detecta y rapta. Sin pensarlo, Takeo corre para tratar de salvar a Sae. A pesar de su política de evitar toda acción peligrosa se arma de valor y lucha con el robot logrando desprenderle un brazo, sin embargo no es suficiente y Sae es finalmente secuestrada.



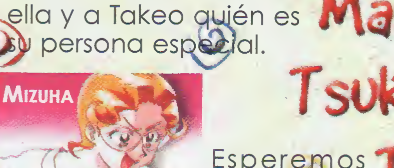
Takeo no ha sido capaz de confesarle a Sae que la amaba así que planea rescatarla de la nave nodriza para decírselo. El plan en esta ocasión es usar un conjuro que transportará a Sae de vuelta al Club de Magia. Pero para lograrlo alguien tendrá que ocupar su lugar en la nave. El reportero decide tomar esa responsabilidad y Sae regresa al Club de Magia, sin embargo todos son transportados a la nave y ahora es ella quien tiene que rescatarlos. Sae está super preocupada pues no sabe qué hacer, es entonces cuando Jeff-kun nos explica qué fue lo que había dibujado con anterioridad sobre su diario.



Según Takeo todos los practicantes de magia tienen una figura geométrica exclusiva que les ayuda a emplear su magia de manera más eficaz y poderosa. Jeff-kun le dice a Sae que el espiral es su figura geométrica. Sae comienza a dibujar una espiral sobre el patio de la escuela, justamente debajo de la nave, y pronuncia un conjuro para salvar a sus amigos pero no logra concentrarse, entonces decide ir por ellos personalmente. Aún sin poder controlar la magia para volar se introduce en la nave nodriza y de inmediato es perseguida por varios robots. Después de escabullirse intenta hacerlos desaparecer pero no logra expulsar su magia. Desesperada ante la situación le pide ayuda a Jeff-kun y en un último intento trata de convertir a todos los robots en flores. De su varita mágica salen las chispas de su magia y de inmediato la espiral que había dibujado en el suelo reacciona y convierte a la nave casi en su totalidad en un árbol gigantesco lleno de flores. Solo algunas naves logran escapar del poderoso conjuro mientras sus amigos quedan atrapados en la parte más alta de la nave. Sae queda semi-inconsciente por el esfuerzo y el mago que vio en su niñez (Jeff-kun) le dice que él no ha tenido nada que ver. Que tenga confianza en sí misma y podrá lograr todo lo que quiera, después se despide para siempre. Sae despierta y grita a sus amigos que intentará salvarlos, Takeo le responde que ponga todo su empeño para salvar a su ser especial. Lo mismo les dice a los demás y todos piensan en sus seres amados para darle fuerza a Sae, quien logra convertir los restos de la nave en escobas gigantes y salvar así a sus amigos. Las naves restantes comienzan a alejarse pero antes emiten un mensaje: "Nuestra Investigación ha terminado y concluimos que el planeta Tierra y su Magia es demasiado peligrosa para nuestra existencia. Aceptamos nuestra inferioridad y nos retiramos para nunca volver. Declaramos este Planeta: **¡Inhabitable!"**



Así concluye esta divertida historia. Sae encontró la confianza que necesitaba y creo que le quedó bastante claro a ella y a Takeo quién es su persona especial.



Esperemos que algo interesante ocurra entre ellos en la serie de T.V. Nos leemos en la próxima...

¡¡Cuídense y Diviértanse mucho!!

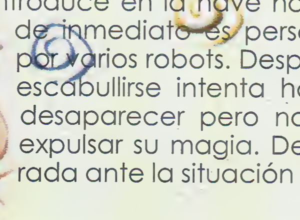
ATTE. CHUCHO (SHINTA).

Mahou Tsukai Tai!











SEGUNDA PARTE

POR: ALAN CHÁVEZ

Después del haz de luz lanzado por la hechicera y en el cual desaparecieron ella y Seifer, nosotros salimos de la estación. La señora que anteriormente nos había dicho cómo entrar se acerca y nos dice que descubrieron el escondite de Rinoa. Nos ofrece su vivienda como refugio hasta que todo pase. Nos dirigimos hacia allá y una vez adentro discutimos sobre lo sucedido. Rinoa espera que Seifer esté bien. Siente pena por él. Si Seifer la escuchara estoy seguro que se enfadaría. Quistis comenta que no pudo hacer nada para detenerlo, "¡Su terquedad ocasionó todo esto!". Opino que él tiene la culpa "Tal vez en estos momentos esté muerto" Rinoa me reprime "¿¡Cómo puedes decir eso!?". Le contesto que como el Presidente y la hechicera ya saben que somos Seeds y que Seifer tiene que ver con nosotros, tal vez ya lo hayan matado.

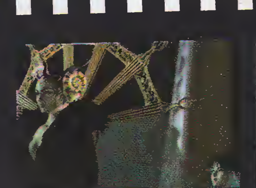
Nuestra anfitriona nos avisa que los soldados se han ido, y Quistis me recuerda uno de los artículos de Balamb: después de una emergencia debemos reportarnos al Garden más cercano, en este caso Galbadia. Rinoa me pide que la proteja hasta que pase lo peor, así que decido llevarla con nosotros incluso a pesar de que quiere volver a ver a Seifer y que desea que éste se encuentre bien. En la estación de trenes nos encontramos a Zone, disfrazado de anciano, quien nos proporciona los boletos para abordar el tren que nos llevará cerca de nuestro destino. Rinoa le pide que se cuide y que pase lo que pase deben lograr su objetivo: la Independencia de Timber. Una vez dentro del tren, Selphie me ruega, como niña chiquita, que me apure a registrarnos para que pueda ver el paisaje así que lo hago y ella se va, muy feliz, directo a las ventanillas. Quistis me aconseja que demos el informe completo en cuanto lleguemos a Galbadia Garden. Asiento con la cabeza. Una vez en la estación East Academy Station, nos dirigimos al bosque que oculta Galbadia Garden. Al atravesarlo, Quistis nos informa que nos aproximamos a nuestro objetivo, mientras que Zell vuelve a culparse por lo sucedido en la estación de TV. de Timber, exclamando que todo fue su culpa. Me limito a guardar silencio Rinoa estalla "¿Cómo puedes ser Líder de Escuadrón si ni siquiera te interesa el cómo se sienten tus hombres?" No sé ni qué responder. De repente me siento mareado, siento que me voy a desmayar, lo último que puedo percibir es que Selphie y Quistis también están igual. Al parecer volveré a encontrarme con Laguna en mis sueños.

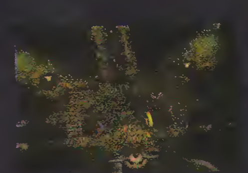
En esta ocasión se encuentran cerca de un precipicio, y están discutiendo. Todo indica que Laguna leyó mal el mapa, están perdidos y los persiguen soldados de Esthar. Así que entran a una especie de complejo donde se topan con varios soldados, pasan por distintos túneles confusos y laberínticos, llegando en ocasiones al lugar de donde han partido. Al llegar a un acantilado, los soldados de Esthar los rodean y tienen que pelear con todo para escapar. Tras despacharse a varios soldados, Ward Y Kiros son heridos gravemente. Laguna trata de infundirles ánimos para que resistan, pues al pie del acantilado se encuentra el mar, y al lado un velero que pueden utilizar para regresar a Galbadia, pero parece que sus amigos no se encuentran muy animados para saltar y están a punto de darse por vencidos. Kiros comienza a recordar palabras dichas por su abuela, las cuales parecen tener razón, sin embargo Laguna le hace recordar otras frases y al fin los convence para saltar, y así logran salvarse.

Ya estoy despertando, pero me doy cuenta que Rinoa y Zell no se quedaron dormidos en esta ocasión, Selphie, se preocupa por Laguna y espera que se encuentre bien, mientras Quistis se cuestiona por estos extraños sueños. Opino que lo mejor será que nos apresuremos para llegar a Galbadia Garden, y Zell me apoya, al parecer ya se encuentra mejor. Rinoa se acerca y me ofrece disculpas por lo dicho anteriormente, le digo que no se preocupe y lo dejo pasar.

Al llegar a Galdabia Garden, me doy cuenta de que en verdad me agrada el lugar, es muy tranquilo, y en el aire se nota la disciplina militar. Quistis se ofrece para ir a hablar con el Headmaster del lugar, así que todos accedemos. Más tarde, mientras caminamos por el lugar nos vocean por el altavoz pidiendo que vayamos a la sala de espera del segundo piso. Una vez ahí, Quistis nos informa que el Headmaster comprende nuestra situación y está en toda disposición de ayudarnos, también nos informa que ya se llevo a cabo el castigo para la osadía de Seifer. Guardamos silencio, eso significa que Seifer está muerto. Rinoa, no puede creer esto (en verdad parece sentir algo por él). Zell opina que a pesar de que







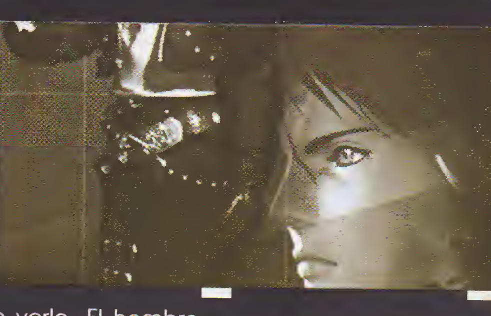


le caía mal no deseaba su muerte. Sinceramente creo que era un buen contrincante pero él se lo buscó. Selphie le pregunta a Rinoa "¿Era tu novio?" . "Algo así" responde ella. "¿Te gustaba?" . "No lo sé..." Le dice que todo paso hace un año, cuando ella tenia 16, lo conoció y le pareció interesante por su forma de ser y de pelear, tenia unos ideales firmes sobre lo que quería en la vida, pero ahora no puede creer lo que está sucediendo. Me pregunto si hablarán de esa forma si yo muero. Pero no, no quiero saberlo, me rehuso a que hablen de esa forma, no quiero morir. Esto último lo grito en voz alta y salgo corriendo de la habitación. No puedo aceptar la situación.

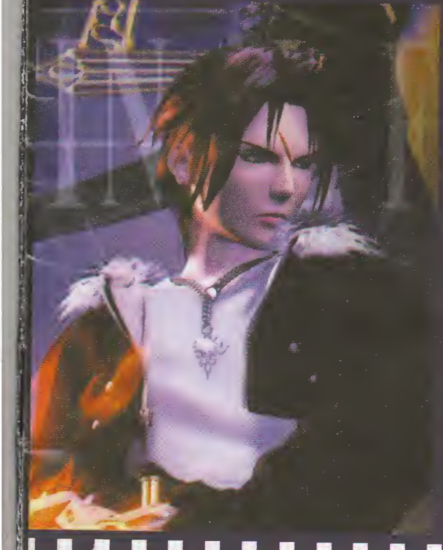
En el piso inferior encuentro a Fujin y Raijin. "¿Qué hacen aquí,?" pregunto. "El Headmaster Cid nos envió para apoyarlos, y entregarle la nueva misión al Headmaster del lugar". Fujin me interroga acerca de Seifer. "Tal vez esté muerto" le digo "Tal vez a manos de los guardias de Galbadia". Raijin se rehusa a aceptarlo argumentando que Seifer jamás se dejaría vencer tan fácilmente, y menos por soldados de segunda. Se marchan a Galbadia para investigar su desaparición. Yo me dirijo a la entrada principal donde me reuniré con los demás y el Headmaster Martine nos informará sobre nuestra nueva misión. Una vez ahí, Rinoa decide hacerse pasar por Cid, para acostumbrarse a nosotros, e imita nuestros saludos y posiciones, (aunque no le salen muy bien, por lo menos lo intenta). El Headmaster nos informa que nos apoyará en la misión, ya que también incumbe al Garden, pues el Presidente y la Hechicera no planean la paz, todo es una máscara para ocultar su verdadera misión de conquistar el mundo, y que para lograrlo probablemente intenten tomar también Galbadia Garden. Nuestra asignación es asesinar a la Hechicera de un solo disparo. Pero nosotros no tenemos esa técnica, de manera que nos presenta a Irvine Quineas, un destacado francotirador de Galbadia Garden. En tanto el Headmaster Martine se retira, Irvine apunta con su dedo y finge dispararle, (por lo que veo me tocó otro niño en el equipo).

"Debemos conformar los equipos". Opina Irvine. Pero el muy listo elige a Selphie y a Rinoa como acompañantes así que decido conformarlos yo. Una vez hecho esto vamos a la estación de trenes cercana para dirigirnos a la capital de Galbadia, Deling City en donde encontraremos a nuestro contacto, un tal Caraway. Ya adentro del tren, Irvine trata de ligarse a Selphie, con frases como: Estámos hechos el uno para el otro y cosas así, pero se da cuenta de que estoy detrás de él y decide irse. Selphie no lo soporta, pienso que va a intentar lo mismo con las otras dos chavas, por lo que me dirijo hacia allá, y sí... intenta hacerlo, pero Quistis le pone un alto. Irvine pide que lo disculpen pero la vida de un francotirador es bastante solitaria, pues solo están él, su arma y las balas, las cuales ocupa en el momento de disparar, un momento de bastante tensión , un momento decisivo. Esto lo estresa. Decido recordarles a todos nuestra misión, que es muy importante pues incumbe a dos Gardens "Debemos tener más seriedad". Parece que todos lo toman de esta forma. Llegando a Galbadia nos dirigimos a la casa del General Caraway, pero no nos permiten verlo. El hombre ha decidido que, para verlo, debemos demostrar que somos dignos de tal honor mediante de un acto de valentía. Nos informan que al noroeste se encuentra la Tumba del Rey desconocido, que han mandado a varios estudiantes ahí pero el último no regresó. Nos piden que vayamos y, mínimo, traigamos el numero de su ID, para que podamos ver al General Caraway. De manera que rentamos un auto y vamos para allá. Muy cerca de la entrada a la tumba encontramos una espada con el número de ID que nos piden. A Irvine se le hace muy fácil y decide explorar las catacumbas, en el trayecto nos encontramos a Sacred, una especie de minotauro, a quien vencemos fácilmente. Seguimos caminando, y peleamos contra algunas criaturas y encontramos una palanca que ninguno de nosotros sabe para qué funciona, pero Irving la activa. Poco después encontramos otra palanca que libera el agua de una especie de río. Al regresar a la salida nos metemos por otro túnel y nos topamos con un puente, lo atravesamos e internamos en otra catacumba y ahí hallamos de nuevo a Sacred acompañado de su hermano mayor, el cual no tiene nada de estatura, tras pelear contra ellos y robarles la magia de Life, deciden unírsenos. Ahora los tenemos como Guardian Forces: Brothers.

Al regresar a la casa del General Caraway, le entregamos al guardia el número de ID que nos había pedido y finalmente nos permite pasar. Momentos antes, en la sala de espera, Rinoa había exclamado "¡No puedo creer que siga haciendo lo mismo!" "¿A qué se refiere?. Zell, se pregunta lo mismo, y lo expresa. Rinoa contesta que es hija del General Caraway (¿Quién lo dijera? ¡Hija de un militar y es una rebelde antigubernamental, qué ironía!.) Rinoa ya no soporta la espera y sale de la habitación justo cuando entra el General Caraway para explicarnos el plan. Le hago notar que, aunque de momento, recibimos sus órdenes en representa-

















ción de ambos Gardens, deseo que respete nuestro contrato con Rinoa, cuando hayamos terminado con esto. Zell por su parte comenta que no puede creer que él sea su padre. El General dice que no recuerda cuándo fue la última vez que ella lo llamó así. El hombre retoma la importancia de nuestra misión. Formaremos dos grupos, uno de ellos a mi mando (Irvine y yo), nuestro trabajo será dispararle a la Hechicera Edea. La misión del otro equipo es encerrarla en medio del Arco de la plaza principal. Aun si fallamos debo estar preparado para acabar con la hechicera a como de lugar. Sé que será difícil pero como Seed debo estar listo para todo. Seguimos al General Caraway pero Quistis, Zell y Selphie se quedan atrás y Rinoa entra con ellos, parece ser que tiene un plan, lo único que alcanzo a escuchar es que lleva consigo el medallón de Odin y planea utilizarlo contra la hechicera. Quistis la regaña "¡Deja de tomar todo a la ligera, esto no es un juego! Aunque seas nuestro cliente nosotros debemos cumplir con una misión de suma importancia!". Quistis y los demás la dejan sola. Logro escuchar que, al final, Rinoa comenta que no es un juego para ella.

El General Caraway nos guía al lugar donde se llevará a cabo la misión, y nos muestra paso a paso, lo que debemos hacer y la posición exacta donde debemos estar. Tal como deben efectuarse las misiones militares. Irvine y yo asumimos nuestra posición esperando la señal, que es la de tomar el arma que se encuentra en el carrusel y disparar una vez cerradas las compuertas, exactamente cuando el reloj marque las 22:00 horas. Mientras, Quistis y su equipo se colocan también en posición, justamente en la puerta del Arco.

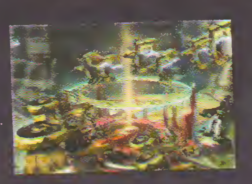
Sin embargo, al cabo de un rato veo que se alejan, dirigiéndose hacia la casa del General Caraway. ¿Irán con Rinoa?.

Ha comenzado el espectáculo donde la Hechicera dará su discurso, en unos momentos más Irvine y yo entraremos en acción.

...

¿Qué está pasando!? ¿Qué esa chava que está detrás de la hechicera no es Rinoa? ¿Qué está haciendo ahí y por qué se comporta como Zombie?. Irvine también se da cuenta de ello: "¿No vamos a ir a rescatarla?" "De momento no podemos hacer nada, hasta que se abran las puertas y haya salido Edea". Respondo.

La hechicera comienza con su discurso, menciona que es tiempo, "¡Los humanos son indignos de seguir aquí!". Al presidente de Galbadia no le agrada la idea y decide interferir pero Edea lo toma del cuello y lo azota contra la pared, incendiándolo. Cuando termina, ella se aleja, no sin antes dejarnos, en su muy particular forma, un espectáculo, donde aparecen dos criaturas extrañas, que se dirigen hacia Rinoa. No titubeo para ir a salvarla en cuanto sale el carro alegórico y todos los bailarines

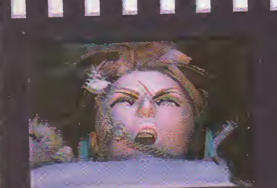


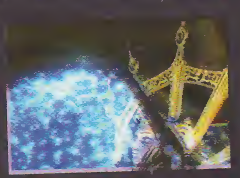
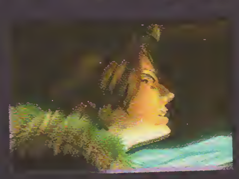


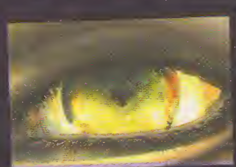
de Edea. No veo a Quistis por ninguna parte, espero que llegue a tiempo para que cumpla su parte del plan. Irvine y yo entramos a la mansión y nos topamos con las bestias, a las cuales robamos el Guardian Force Carbuncle, y derrotamos sin ningún problema. Rinoa se encuentra desorientada, repitiendo que en verdad estaba muy asustada y me sujeta fuerte de la pierna, pidiéndome que no me separe de ella, lo único que puedo decirle de momento es que no se separe de mí, y nos dirigimos al carrusel. Ahí encontramos el arma que Irvine disparará contra la hechicera, pero al momento de salir a escena me doy cuenta de que Irvine se encuentra muy serio, tal vez sea a esto a lo que se refería con lo de la soledad y la unión de la bala con el francotirador. Mientras que él se concentra me acerco a Rinoa "Seifer no está muerto" le digo, pues acabo de verlo junto a la hechicera "Tal vez termine peleando con él... hasta la muerte si es necesario para cumplir mi misión. Como Seeds, no escogemos a nuestros enemigos". Ella guarda silencio, parece que aún está trastornada por lo ocurrido.

Por fin ha llegado la hora, pero me doy cuenta que Irvine no se percata de ello "¿Todo está bien?" le pregunto. Me contesta que no puede hacerlo. ¡¿Por qué a mí?!. ¡Lo único que me faltaba, que éste huya de su responsabilidad!. En estos momentos sólo puedo darle apoyo y decirle que aun si fallara por lo menos lo intentó, "Sólo necesito una señal para continuar, tal y como lo habíamos planeado" Irvine reacciona y dispara, " Será sólo una señal". El disparo lo detiene Edea quien ya se encuentra encerrada en el Arco. ¡Sabía que podía confiar en Quistis!. Bien, ahora es mi turno. Salto y me quito del camino a varios guardias de Galbadia, con tal de subirme a un auto que se encuentra cerca y abrirme camino en medio de tanto alboroto que ha causado el encierro de Edea. Al llegar al Arco me doy cuenta que Seifer ya me estaba esperando, así que no tengo otro remedio que enfrentarlo mientras le reclamo el cómo puede dejarse manipular tan fácilmente como lamebotas de Edea. "¡No lo soy, podría decirse que soy su Caballero. Justo lo que quería,!" Después de un rato consigo frenarlo, no es necesario matarlo, se ve que mi experiencia se ha incrementado demasiado. No debo cantar victoria rápidamente, ya que me encuentro frente a Edea. Rinoa e Irvine llegan a auxiliarme y los cubro con ayuda de Quetzalcoatl, mientras le roban la magia de Cura para protegerme. La batalla es dura, pero a punto de ser vencida, Edea decide parar esto de una vez por todas y crea una gran lanza de hielo que veo venir hacia mí. No puedo esquivarla así que me atraviesa un hombro... Sintiendo un dolor sordo, lo único que alcanzo a distinguir mientras me derrumbo y estoy a punto de perder el conocimiento, es a Rinoa gritando mi nombre.

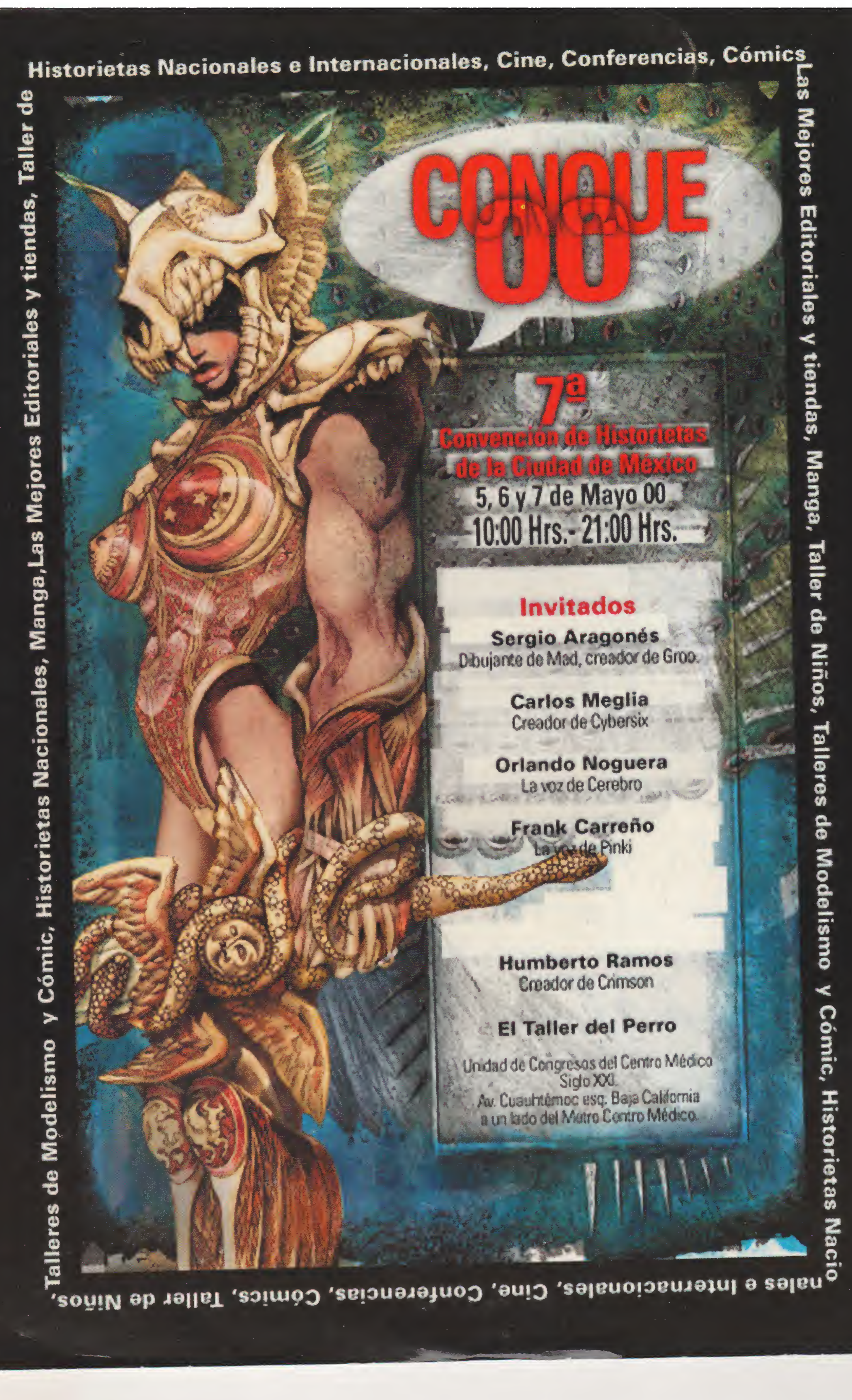
CONTINUARA...






MAXIMA
CALIDAD
EN
• DISEÑO
GRAFICO
• PRE-PRENSA
DIGITAL
• IMPRESION
OFFSET
LA CALIDAD
NO CUESTA
MAS
MEJORES
PRECIOS
OBRERO MUNDIAL 804
COL. ALAMOS
TELS. 55 38 51 46
55 38 35 42
55 38 38 60
Diseño Fenza
s.a. de c.v.
Esta revista fue impresa por Nosotros



Historietas Nacionales e Internacionales, Cine, Conferencias, Cómics
Las Mejores Editoriales y tiendas, Manga, Taller de Niños, Talleres de Modelismo y Cómic, Historietas Nacio
nales e Internacionales, Cine, Conferencias, Cómics, Taller de Niños,
Talleres de Modelismo y Cómic, Historietas Nacionales, Manga, Las Mejores Editoriales y tiendas, Taller de
CONQUE 00
7ª
Convención de Historietas de la Ciudad de México
5, 6 y 7 de Mayo 00
10:00 Hrs.- 21:00 Hrs.
Invitados
Sergio Aragonés
Dibujante de Mad, creador de Groo.
Carlos Meglia
Creador de Cybersix
Orlando Noguera
La voz de Cerebro
Frank Carreño
La voz de Pinki
Humberto Ramos
Creador de Crimson
El Taller del Perro
Unidad de Congresos del Centro Médico Siglo XXI.
Av. Cuauhtémoc esq. Baja California
a un lado del Metro Centro Médico.